Smart Shot

取扱説明書

CONTENTS

はじめに

SS7 ドライバー

1-1 SS7 とは 2
SS7 の特長 2
SS7 の機能 2
1-2 ご注意 3
安全上のご注意 3
使用上のご注意(1) 3
使用上のご注意(2) 4
1-3 ご使用前の準備 5
同梱品 5
各部の名称 6
電池の装着 7
クラブ仕様 8
1-4 お手入れと保管 9
お手入れ 9
保管 9

App アプリ

2-1 アプリのご使用 10
アプリの使用環境 10
アプリのダウンロード 10
アプリのインストール 12
2-2 アプリの基本動作 15

アプリの機能

3-1 打撃の検知 19
打点とヘッドスピードの検知 19
打点検知領域 21
3-2 スイングの検知 22
スイングの表示 22
３軸スイング 23
「スイング」タブ 24
「速度」タブ 26
「ピーク」タブ 28
素振りスイングの検知 29
3-3 データ処理 30
データカレンダー 30
データの構成 31
データの登録と削除 34
データの集計 37
3-4 設定 40

活用方法

4-1 スイングの分析 44
グラフ曲線の見方 44
フェースターンの分析 44
ヘッドスピードの分析 46
３軸ピークの分析 46
4-2 コースでの活用 48
ホール番号を付ける 48
ティーショット位置と
ボール落下地点の表示 49
ティーショット位置と
ボール落下地点の確認 50
メモの活用 51
4-3 Android タブレットの利用 52

安心サポート

5-1 安心サポート 53
故障と思ったとき 53
修理について 55
5-2 免責事項 56

保証書

はじめに

この度は、SmartShot をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。本製品は、今までにないセンサを内蔵した本格的なドライバークラブ「SS7」と、センサの検知結果を携帯端末で「見る」「保存する」「解析する」アプリケーションソフトで構成されています。

本説明書で、「携帯端末」とは、スマートフォンまたは Android タブレットを指します。アプリケーションソフトは、スマートフォンと Android タブレットに対応するものです。

ご使用前に、本書を必ずお読みください。また、お読みになった後も大切に保管してください。

本製品に関する最新情報は、ウェブでリリースされますので、下記の URL または QR でアクセスしてください。

http://iandl.jp/smartshot/

SmartShot

1-1 SS7 ドライバー

SS7 とは

SS7 は、ボールがヒットしたフェース上の位置（打点位置）と、スイング状態を高精度で検知するセンサ内蔵ゴルフドライバークラブです。

SS7 の特長

センサを内蔵しているにも拘わらず、外見上全く市販のドライバークラブと同様であり、尚且つ重量やバランスなどのクラブ仕様も変わりません。従って、普段のドライバークラブと同じスイングができ、自分の打点位置やスイングをチェックすることができます。

また、練習場はもちろんのこと、コースを回りながら使用することができます。

ゴルフを始められる初心者の方だけでなく、長くゴルフを楽しんでいる方々にも、レッスンを受けている生徒の方及びコーチの方々にも最適なツールです。

注　意

- SS7 は電子部品を内蔵しているため、規定により公式競技では使用できません。
- 本製品をご使用になるには、スマートフォンまたは Android タブレットが必要となります。

SS7 の機能

SS7 は市販の単４電池１本で動作します。

SS7 には電源スイッチがありません。電池を装着していればスイングするだけで自動的にセンサが検知を開始します。スイッチ操作は一切必要ありません。

また､ボールを打撃する場合だけでなく素振りした場合のスイングもチェックできますので、素振りの時と打撃した場合の違いなども確認できます。

SS7 で検知された情報は、即座に内蔵された無線通信デバイス（Bluetooth 通信）により携帯端末に転送され、打点位置やスイングの結果が表示されます。機能豊富なアプリケーション SmartShot App は、自分の打点やスイングの表示だけでなく、上級者との差異も教えてくれます。また、結果を自動的に保存するので、後で再度確認したり一日分の傾向を分析できます。詳しくは「SmartShot App アプリ」をご参照ください。

1-2 SS7 ドライバー

ご注意

ご使用の前に、安全上の注意をよくお読みの上、正しくご使用ください。また、本製品は競技用のゴルフクラブと異なり、内部に電子装置が組み込まれています。使用上の注意を必ずお守りください。

⚠ ご使用の前に必ずお読みください。

安全上のご注意

本項に記載している警告表示・注意事項には、使用者や第三者の身体的危害や財産への損害を未然に防ぐ内容を含んでおります。必ずご理解の上、ご遵守いただきますようお願いいたします。

警　告

- ■ SS7 の使用前に、必ず各部に異常がないことを確認してください。シャフトやヘッドのヒビ割れ、ヘッドとシャフトの接合部に緩みがあるものは使用しないでください。死亡または重傷事故につながる恐れがあります。
- ■ SS7 を使用するときは、人に当たらないことを確認してください。また、素振りのときも、意図せず泥や小石が飛ぶことがありますので、周囲の安全を確認してください。
- ■ SS7 を使用するときには、樹木、杭、ロープなどに当たらないことを確認してください。樹木などにシャフトが強く当たると折損し、死亡または重傷事故につながる恐れがあります。
- ■ SS7 が破損したときまたはその恐れがある場合には使用しないでください。折損部等によりけがをすることがあります。
- ■ ゴルフボールおよびゴルフ練習用の器具（ゴルフクラブで打撃するように設計されたもの）以外を打撃しないでください。
- ■ゴルフボールの打撃または素振り以外の目的に使用しないでください。

使用上のご注意(1)

SS7 は競技用のゴルフクラブと異なり、内部に無線通信装置が組み込まれています。無線電波が遠くまで届くように、右の図のように、グリップの端部は 1 cm 以上あけて握ってください。

1-2 SS7 ドライバー

使用上のご注意(2)

SS7 は、内部に無線通信装置以外に多種な電子装置が組み込まれています。通常の使用では問題が発生しないように対策を施しておりますが、過度の衝撃や浸水などによっては正常に動作しなくなったり破損する可能性があります。

ご使用にあたっては、下記の注意事項を必ずお守りください。

注　意

- ■ コンクリート、アスファルト、石などの硬いものの上では使用しないでください。接触時の衝撃により破損する危険があります。
- ■ 杖がわりに使用しないでください。ヘッドまたはシャフトの破損、変形が起きる可能性があります。
- ■ シャフトの一部に過度の力を加えたり、たたきつけたり、踏みつけたり、物を載せたり、ねじったりしないでください。破損や変形の原因となる可能性があります。
- ■ 本製品は絶対に分解しないでください。正常に動作しなくなる可能性があります。また、使用するにあたりけがをする危険があります。
- ■一般のゴルフ工房などでグリップ交換やシャフト交換はできません。ご希望がある場合は必ず弊社までご相談ください。
- ■ 電池ケースの蓋の開閉は、脱着方法をよく確認して行ってください。無理に回しますと、電池ケースまたは蓋破損の原因になります。
- ■ SS7 は防水構造になっており雨中でも使用できますが、水をかけて洗浄したり水中に浸けないでください。浸水により故障する恐れがあります。
- ■ 電池の交換は、水滴がかからない場所で行ってください。水滴が内部に侵入すると故障の原因になります。
- ■ SS7 は公式競技で使用しないでください。ゴルフ規則１４－３に抵触し、失格となります。
- ■ 使用後は電池を抜いて保管してください。電池が長く使用できます。
- ■ 傷を付けないように注意してお取扱いください。小さな傷でも使用を繰り返すうちに破損につながる可能性があります。保管の際には、ヘッドカバーを使用してください。また、持ち運びの場合や宅配便を利用して運送する際には、傷などが付きにくいようにご配慮ください。
- ■ その他、本書の使用条件を十分にご確認の上、ご使用ください。

1-3 SS7 ドライバー

ご使用前の準備

SS7 をご使用になるには、電池を装着する必要があります。また、スマートフォンまたは android タブレットの準備も必要です。

同梱品

SS7 ドライバー

ヘッドカバー

ドライバー袋

単４形乾電池１本、電池ケース蓋１個

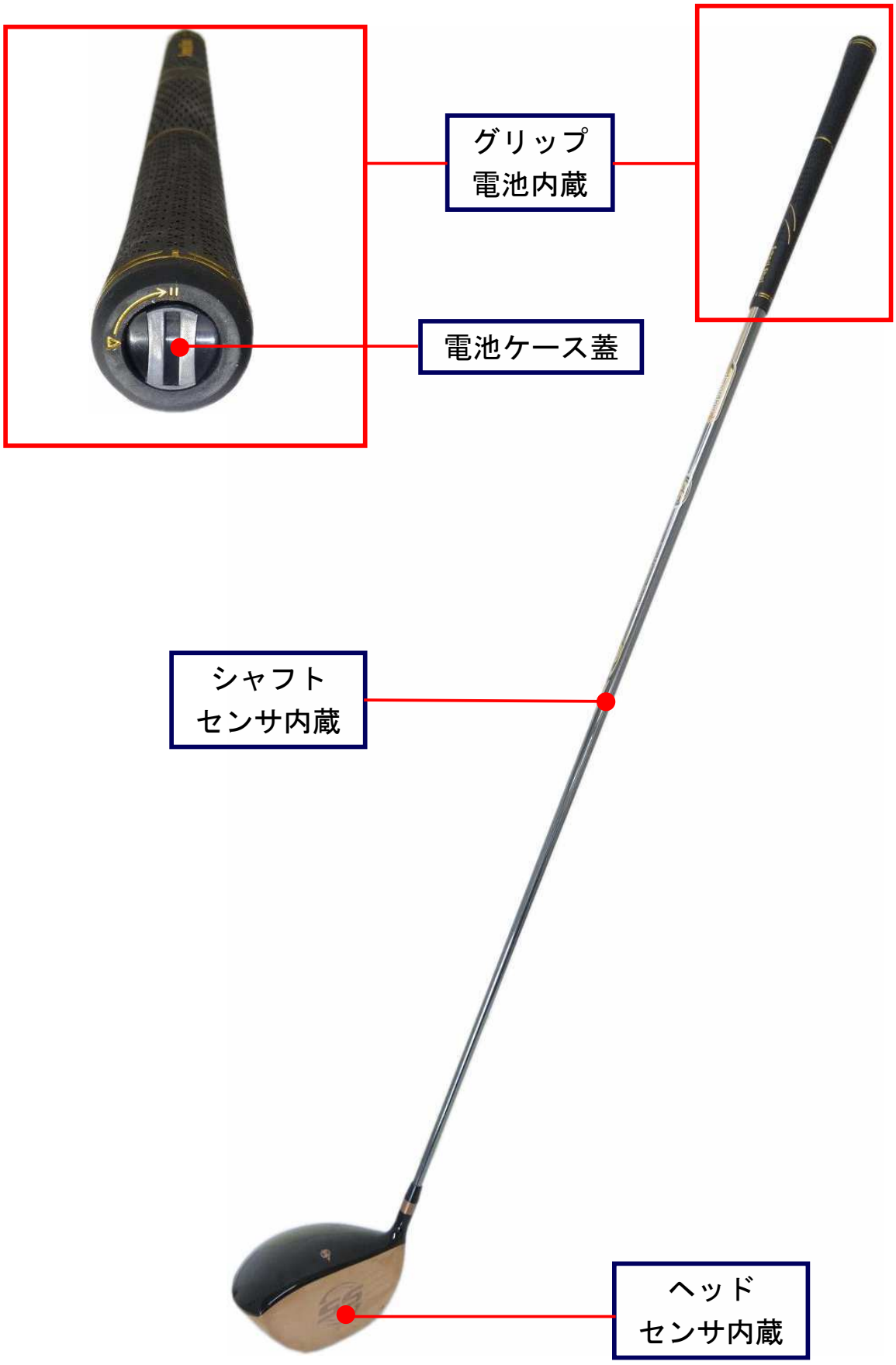
電池は SS7 に装着して使用します。詳しくは「電池の装着」をご参照ください。電池ケース蓋は SS7 に装着されていますが、紛失時の予備として同梱していますので、大切に保管してください。

取扱説明書

本書

1-3 SS7 ドライバー

各部の名称



電池の装着

SS7 を使用するには、同梱の電池を装着する必要があります。以下に電池装着の手順を示します。

1 グリップの手元側先端に「電池交換蓋」があります。蓋の中央にスリット（溝）がありますので、硬貨あるいは類似のものを使用して蓋を押しながら左に回転してください。

蓋を押しながら左に回転

左に「止まるまで」回転

2 止まる所まで回転すると、蓋が抜けます。電池の「プラス＋」極を奥にして、電池を挿入してください。

蓋を抜く

電池を入れる

3 「電池交換蓋」を入れて、蓋を右に「止まるまで」回転してください。

蓋を右に回転

右に「止まるまで」回転

電池交換は、市販の**「単４形アルカリ乾電池」**をご使用ください。

また、SS7 にスイッチはありません。電池装着中は、常にスイングしたかどうかを検知する機能が働いています。使用後には、電池を抜いて保管してください。電池が長く使用できます。

POINT

SS7 が検知した結果を確認したり保存するためには、本製品のアプリケーションソフト SmartShot App をインストールした携帯端末が必要になります。

SmartShot App をインストールする主な手順は以下のようになります。

■アプリをダウンロードします。

■アプリをインストールします。

■ドライバーとの通信を確認します。

詳細については「App アプリ」をご参照ください。

1-3 SS7 ドライバー

クラブ仕様

基本スペック

SS7 には、男性用クラブ（R・S）と女性用クラブ（R）があります。また、フェースは鏡面加工とヘアライン加工の２つのタイプがあります。

	MEN’S		LADY’S
長さ	45.5”	45.5”	44.5”
重量(注 1)	328g	328g	327g
バランス(注 1)	D1	D1	C8
フレックス	R	S	R
ロフト角	10°	10°	10°
ライ角	59°	59°	59°
フェース角	+1°	+1°	+1°
ヘッド体積	460cc		
ヘッド機能	打点センサ内蔵、高反発設計		
ヘッド素材	高品質チタン合金		
フェース加工	鏡面またはヘアライン加工		
シャフト	カーボン繊維製、スイングセンサと Bluetooth 内蔵		
グリップ	天然ゴム製、単 4 電池 1 本収納		

使用環境

使用温度	摂氏　-5 度～50 度
保存温度	摂氏　-10 度～60 度
湿度	80%以下
防水	雨滴防水
電池の連続使用可能時間	約 40 時間（通信中）（注 2）
通信距離	約 5m（注 3）
その他	結露しないこと

注　意

（注 1）電池装着後の重量とバランス。

（注 2）使用する電池及び使用状況により変わります。

（注 3）周辺の電磁的環境により異なる場合があります。

お手入れと保管

SS7 を汚れやさびなどから守り、良い状態を維持してより長くご愛用いただくため、ご使用後には丁寧にお手入れをしてください。

お手入れ

- ヘッドは、フェースやソールなどに付着した砂、泥、芝などをブラッシングして落としてください。その後に乾いた布で汚れた水、農薬、肥料などを拭き取ってください。特にソールの溝周りの水分をしっかり拭き取ってください。市販のムース、オイル、クリーナーなどを使用いただくことは可能ですが、ソールのねじには塗布しないでください。
- グリップは、乾いた布で汚れを取ります。専用のラバーグリップムースなどをお使いください。
- シャフトは、乾いた布で付着したほこり、泥、汚れなどを拭き取ってください。専用のムース、オイル、クリーナーなどをお使いください。
- 雨の日に使用した後は、乾いた布で水気をよく拭き取ってください。SS7 は防水構造になっていますが、水中で SS7 を洗うことは絶対しないでください。汚れがある場合には、濡れた布をかたく絞って拭き取り、乾いた布で水分を丁寧に拭き取った後、風通しの良い場所で陰干しをしてください。

保管

- 電池を抜いて保管してください。
- 保管する場所は高温、多湿の場所を避けてください。
- 直接日光に当たる場所に置かないでください。
- 火気に近付けないでください。
- お子様が使用しないように保管してください。
- 物が落下してきたり、倒れこんでこない場所に保管してください。
- 夏場、屋外の車内やトランクの中に長時間放置しないでください。

アプリのご使用

本製品は、SS7 ドライバーのセンサが検知した結果を無線通信デバイス Bluetooth で携帯端末に転送します。携帯端末に専用のアプリケーションをインストールして打点やスイングの表示、データの保存及び解析などを行います。以下、専用アプリケーションを「アプリ」と呼びます。

アプリの使用環境

アプリのご使用には、以下のスペックを持つ携帯端末が必要です。

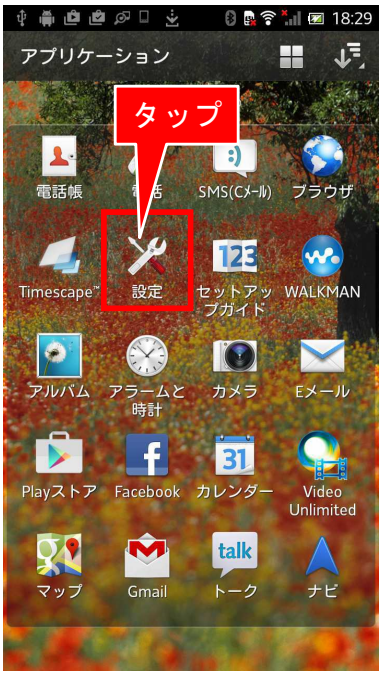
- Android 4.0 以上　（Android 4.2 以下の場合、miniSD カードが必要）
- Bluetooth3.0 以上

注　意

以下の説明で、画面例は SONY スマートフォンの画面です。スマートフォンの機種によって画面が異なる場合がありますのでご注意ください。

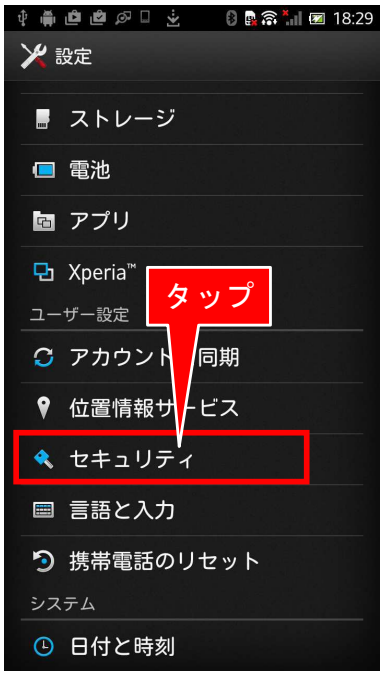
アプリのダウンロード

アプリは、株式会社Ｉ＆Ｌの商品サイトから、または Google Play からダウンロードすることができます。「Ｉ＆Ｌ」の SmartShot 商品サイト（http://iandl.jp/smartshot/）から本アプリをダウンロードする手順は以下の通りです。



1

スマートフォンの「設定」をタップします。



2

「セキュリティ」をタップします。

3

「提供元不明のアプリ」を許可します。

4

URL または QR コードで SmartShot 商品サイトを開きます。

5

「ダウンロード」をタップします。

6

「アプリケーション」をタップします。

以上でダウンロードを実行します。ダウンロードが完了したら、次に説明する「アプリのインストール」を行ってください。

POINT

Google Play からのダウンロード方法：

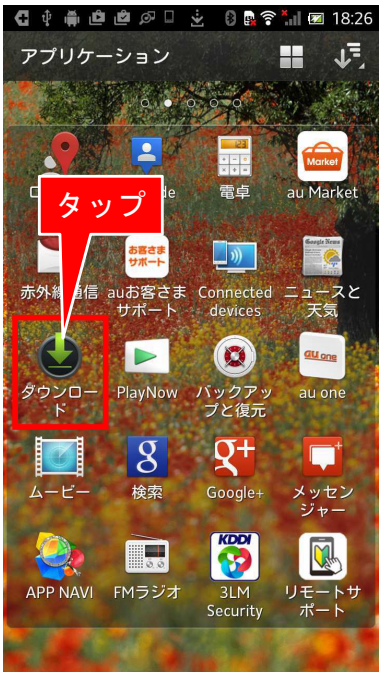
■ 上記右の図のアイコン Google play で手に入れよう をタップする。

■ 右の QR コードをスキャンする。

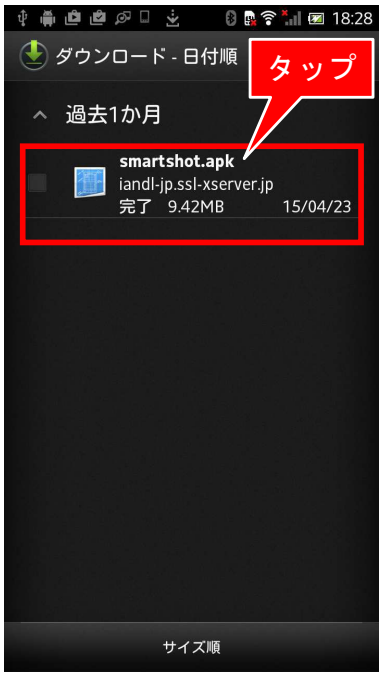
2-1 App アプリ

アプリのインストール

ダウンロード完了後、スマートフォンのダウンロードアイコンをタップして，以下の手順でアプリケーションをインストールします。

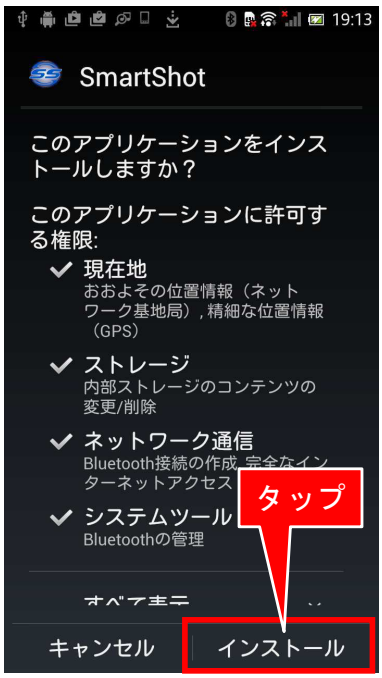


1 スマホのダウンロードアイコンをタップします。



2 「smartshot.apk」をタップします。

3 「パッケージインストーラー」をタップします。



4 「インストール」をタップします。

5 「完了」または「開く」をタップします。

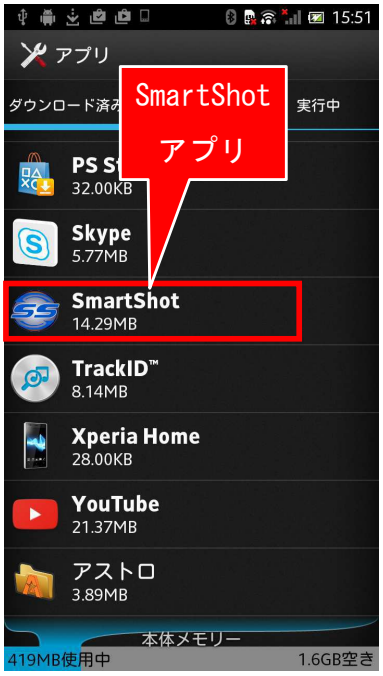
POINT

■「完了」をタップすると、インストールを終えて一旦終了します。

■「開く」をタップすると製品 ID の登録画面になりアプリを起動します。次の「ID 登録と動作確認」の説明を参照してください。

インストールの確認

インストール後、スマートフォンのホーム画面に「SmartShot」アイコンが表示されます。（また、スマートフォンの「設定」の「アプリケーション」をタップすると、ダウンロード済みリストに「SmartShot」が表示されます。）

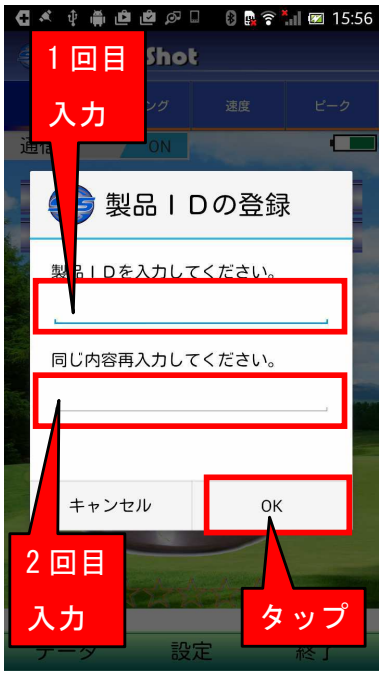


ＩＤ登録

アプリをご使用になるには、製品の ID 番号を登録する必要があります。ID 番号は本マニュアルの保証書に記載されています。

「SmartShot」アイコンをタップして、アプリを起動してください。「製品 ID の登録」画面が表示されますので、ID 番号を 2 回入力して「OK」をタップしてください。登録は初回のみです。（「キャンセル」するとアプリは終了します。）

ID 変更後は、アプリを再起動するか通信スイッチを一度 OFF して再度 ON にしてください。



注　意

間違ったＩＤを登録すると、スマートフォンと SS7 ドライバーとの通信ができませんので、ご注意ください！

2-1 App アプリ

通信の確認

SS7 ドライバーに電池を挿入して、SS7 とスマートフォンをできるだけ近くに置いてください。

製品 ID の登録を完了すると、「ホーム画面」が表示されます。ホーム画面の下の方の「接続中」という表示が「通信中」に変われば SS7 とアプリの通信ができていることになります。接続ができて通信中になるまでの時間は、周囲環境やスマートフォンの機種によって変わります。通常は数十秒で接続されますが、１～２分かかる場合もあります。

1 SS7 とアプリがペアとして Bluetooth 接続している間は、「接続中…」の表示とプログレスバーが表示されます。

2 SS7 とアプリが正常に接続されると、「通信中・・」と表示されます。

注　意

「通信中」にならない場合は、以下のことを確認してください。

- SS7 ドライバーに電池を装着しているか？
- 電池の電極の「プラス」がシャフトの奥側になっているか？
- SS7 とスマートフォンが離れすぎていないか？
- 入力した ID が正しいか？（ID を間違った可能性がある場合、ID を再度入力してください。この場合は、後述の「ID の確認と変更について」を参照してください。）

アプリの基本動作

アプリのホーム画面

アプリを起動するとホーム画面が開きます。画面各部の名称は以下の通りです。

1	画面切替タブ	2	通信スイッチ
3	打撃データ表示	4	通信状態表示
5	操作メニュー	6	電池残量表示

2-2 App アプリ

1 画面切替タブ

表示画面を切り替えます。
「打点」タブがホーム画面になります。

2 通信スイッチ

通信のオン／オフの切り替えスイッチです。右にスライドすると通信オンに、左にスライドすると通信オフになります。

POINT

この切り替えによって、スマートフォンの Bluetooth 設定には影響しません。SS7 とアプリとの通信が、切り替わるだけです。

3 打撃データ表示

打点位置やヘッドスピードなどの打撃データを表示します。（詳細は後述します。）

4 通信状態表示

接続中や通信中、データ受信などの通信状態を表示します。

5 操作メニュー

データ（保存データ閲覧）、設定（各種設定）、終了の操作メニューです。

注　意

アプリを終了する場合には、「終了」ボタンを長く（約１秒間以上）タッチしてください。誤操作を防止するために、タップの場合は終了しません。

6 電池残量表示

SS7 ドライバーの電池の残量を表示します。残量が少なくなると警告が出ますので電池交換してください。

GPS 利用の設定

スマートフォンの Wi-Fi とＧＰＳ機能をオンにしておけば、打撃した位置（練習場の場所やコースのティーグラウンド位置など）を自動的に保存して、後でその位置を確認することができます。

SmartShot アプリで、打撃時の位置情報を取得して保存するには、「Google 位置情報サービス」を使用します。予め、スマートフォンに対して「GPS の使用を許可する」手続きが必要になります。

手順は、以下の通りです。

1. スマートフォンの「設定」画面を開いて、「位置情報サービス」をタップします。
2. 位置情報サービスの画面が表れたら、「Google 位置情報サービス」、「GPS 機能」、「位置情報と Google 検索」にチェックを入れます。

注　意

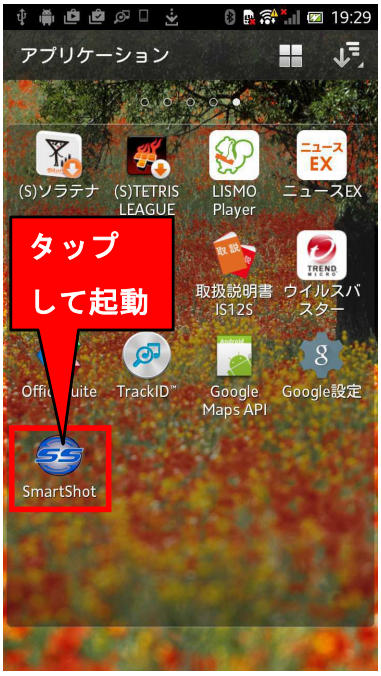
スマートフォンの機種によって、位置情報サービスの設定画面が異なる場合があります。お手持ちのスマートフォンの取扱説明書の位置情報サービスの利用に関する内容をご確認ください。

2-2 App アプリ

アプリの起動と終了

アプリの起動は、スマートフォンのトップ画面の SmartShot アイコンをタップします。

アプリを終了するには、アプリのホーム画面の「終了」ボタンをロングタッチします。



打撃の検知

SS7 ドライバーは、ボールを打った時または素振りの時に、センサで検知した打点・スピードあるいはスイング情報をスマートフォンに送信します。アプリでこれらの結果を確認します。

注　意

SS7 からデータを受信するためには、アプリとの無線通信を接続する必要があります。そのためには、アプリのホーム画面の通信スイッチが「ＯＮ」になっている必要があります。

打点とヘッドスピードの検知

アプリを起動し通信が接続状態になっている時に SS7 ドライバーでボールを打つと、即座に検知データが送信され、ホーム画面が開いて打点位置などが表示されます。

1 データ日時・打撃　2 ヘッドスピード　3 推定飛距離
4 打撃評価点　5 打点位置

3-1 アプリの機能

1 データ日時・打撃

検知した打撃データの日時と打撃状態が表示されます。
日時は「年月日時分秒」が表示され、これが自動的に保存されるデータのファイル名になります。
打撃状態は、「打撃」「素振り」「打点検知領域外」の別が表示されます。

注　意

ヘッドスピードが約 20m/s 以下の場合、スイングとして検知しません。また、ダフったり、フェースのエッジ付近に当たったり、木の枝に触れたりした場合「打点検知領域外」になります。

2 ヘッドスピード

スイング時の最大スピードを（ｍ／ｓ）の単位で小数１桁まで表示します。

3 推定飛距離

ヘッドスピードと打点位置から、推定のボールの飛距離を表示します。単位は（Yard）です。ランを含みます。ボールのスピンは考慮していません。

4 打撃評価点

打点位置とヘッドスピードから、打撃の評価点を表示します。５段階評価です。男性の場合と女性の場合の評価基準が異なりますので「設定画面」で性別を設定してください。
男性の設定の時は評価点マークは「青い☆」、女性の設定の時は表示マークは「赤い☆」になります。

5 打点位置

フェース上のどの位置に当たったかを表示します。表示は、通常は（実際のイメージに近い）フェース上の「ボール」で表示します。
打点位置をより正確に確認したい場合は、ボールの部分をタップすると小さなボールで位置を表示します。

POINT

☆着信音でも打点が分かります！

フェースの打点位置は３つの領域に区分しています（後述）。「設定」メニューの「打点着信音設定」を行うと、アプリの着信音を打点位置の領域に応じた異なった音で鳴らすことができます。芯で当たった時は最高に楽しい音を鳴らしましょう！

POINT

素振りの場合は、ホーム画面ではヘッドスピードのみが表示されます。

打点検知領域

打点の検知可能な領域は、フェースの周辺のエッジ付近を除く領域です。

注　意

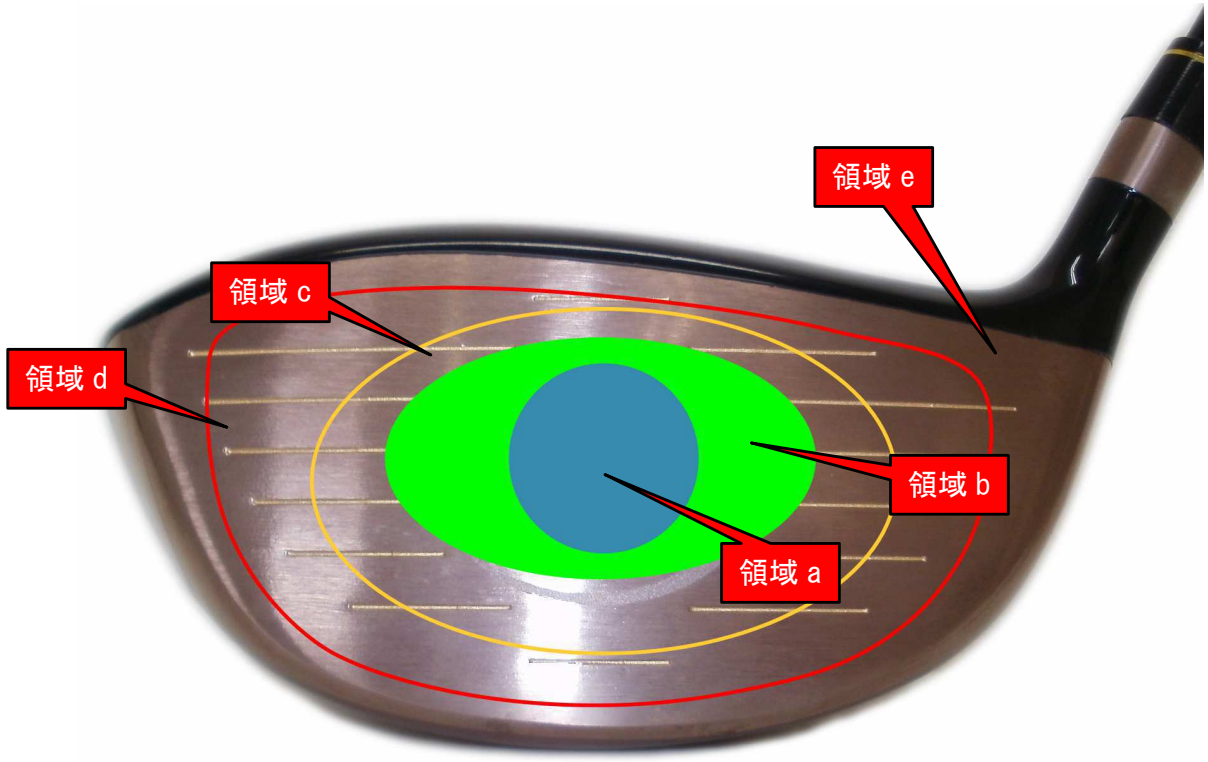
ダフった場合とフェースのエッジ付近に当たった場合は正しく検知できませんのでご注意ください。

検知領域は、次の５つの領域に区分しています。

- 領域 a:　芯（大きさは直径２２mm、ほぼ５円玉と同じ大きさ）
- 領域 b:　スイートスポット
- 領域 c:　スイートスポットの周辺
- 領域 d:　フェース周辺部
- 領域 e:　検知可能領域外（上記 a～d の領域外）

打点位置がどの領域かによって、スマートフォンの受信音を変えることができます。受信音を聞くことで、どの領域に当たったかが分かります。また、一日の打点位置がどの領域に分布しているかの比率が分かります。例えば、先月よりスイートスポットの率が高くなって打撃が安定してきたというような傾向を知ることができます。また、打点位置の領域とヘッドスピードから評価点が表示されますので、評価点が向上してきたかどうかも知ることができます。

これらの詳細については、後述します。



スイングの検知

SS7 ドライバーには、３つの方向のスイングを検知するセンサが内蔵されています。このセンサの検知情報から、スイングのいろいろな状態を知ることができます。

スイングの表示

SS7 からデータを受信すると、打点位置と共にスイング状態を表示します。スイング状態は、フェースターンと速度と３軸ピークの３つの項目があります。

これらの各項目は、それぞれ「スイング」タブ・「速度」タブ・「ピーク」タブをタップすることにより表示されます。また、それぞれにはイメージ図とグラフ表示があります。

右の図は、スイングタブで表示されたフェースターンのタイミングを表示した図です。

この画面をダブルタップすると、右下のようなグラフ表示画面が出てきます。

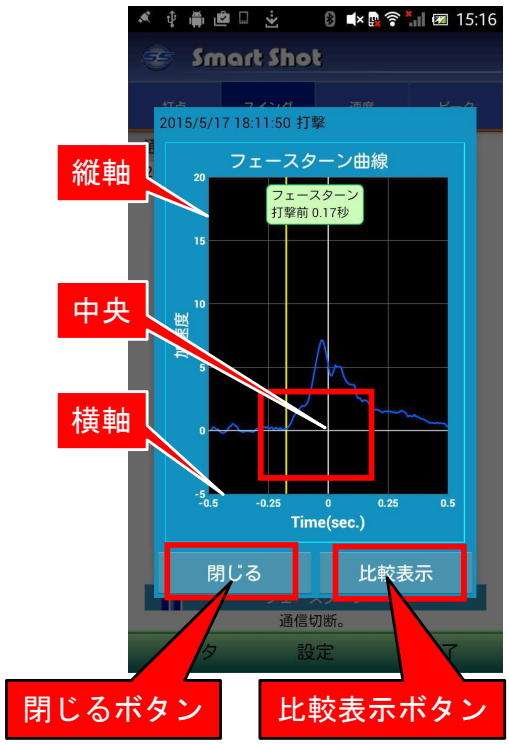
グラフの横軸はスイングの時間です。中央の数値が０の位置に白色の縦線が引かれています。ここが打撃した瞬間になります。これより左は打撃前、右は打撃後となります。打撃前はマイナス値、打撃後はプラス値で表示しています。単位は秒です。

グラフの縦軸は、スイングの強さや速さを表しています。

「比較表示」のボタンがある場合には、これをタップすると、上級者などのデータが同時に表示され、自分のデータと比較ができます。

グラフ表示を終了する場合は、「閉じる」ボタンをタップします。

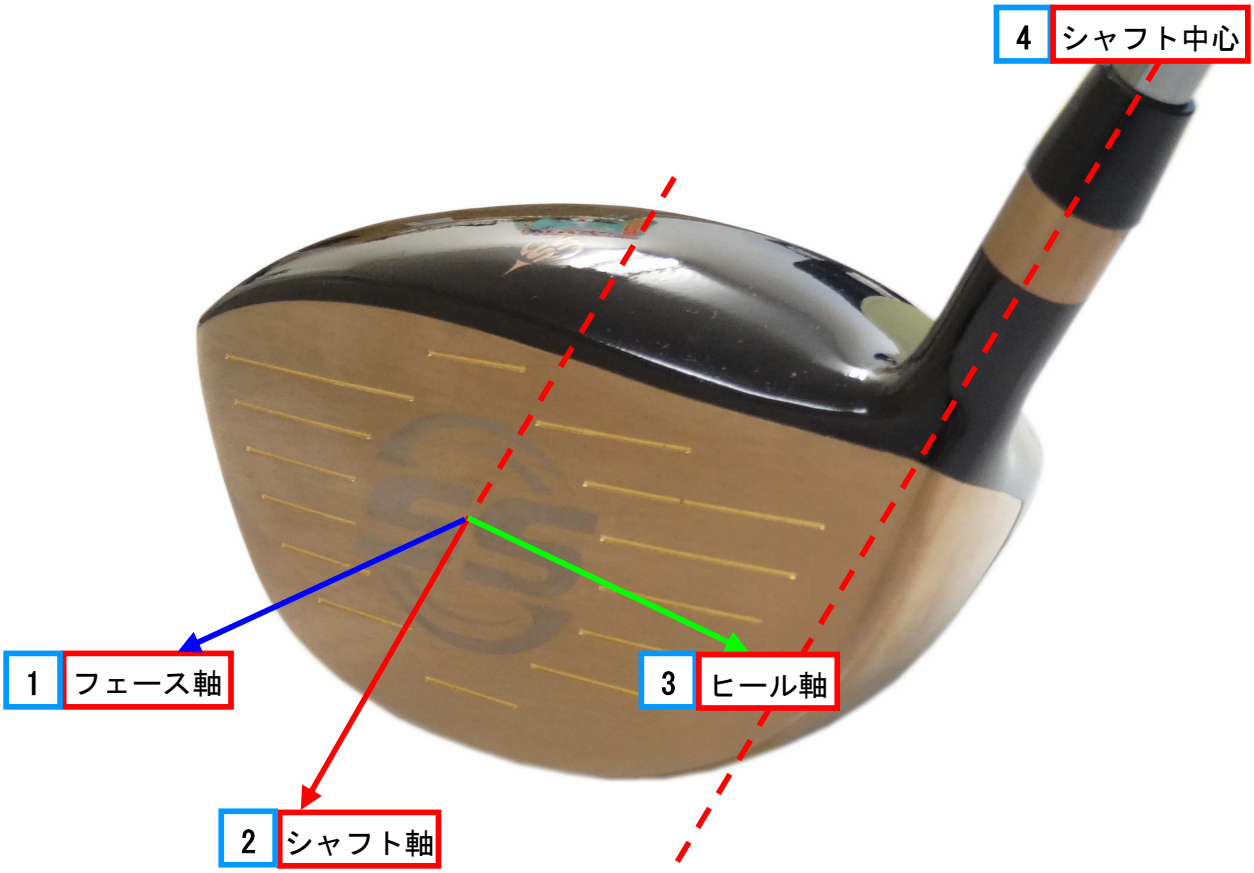
なお、素振りの場合のグラフ表示では、シャフト軸がピークとなる時点が横軸の中央（Time０）になります。



３軸スイング

３軸とは、フェースに直角な方向の軸とシャフトと同じ方向の軸とフェースに平行な方向の軸の３軸で、ここではそれぞれフェース軸、シャフト軸、ヒール軸と呼びます。

３軸の立体イメージ図



平面イメージ図

3-2 アプリの機能

「スイング」タブ

ドライバークラブをスイングした時に、フェースターンのタイミングが重要です。このタイミングが早すぎても、また逆に遅れても、ボールがフックしたりスライスすることがあります。

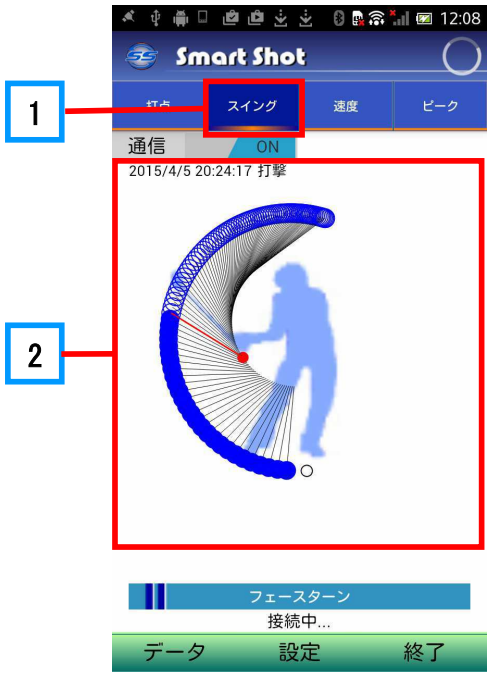
フェースターンの最適なタイミングは人によって異なりますが、今自分がどのタイミングなのか、早すぎるのか遅いのかを知ることが大切です。

フェースターンタイミング

「スイング」タブを開くとフェースターンの開始のタイミングを表示します。タイミングを調整したい場合などに有効な指標になります。

1 「スイング」タブ
タップすると、フェースターンの表示画面に切り替わります。

2 タイミング表示アニメーション
赤い線：フェースターンを開始したクラブの位置
赤い点：手の位置



注　意

図のクラブと手の位置は、標準的なスイングをモデルにして作成しています。個人によって多少差が生じる場合があります。

フェースターン曲線

「スイング」タブの画面をダブルタップすると、フェースターン曲線の表示画面が出ます。

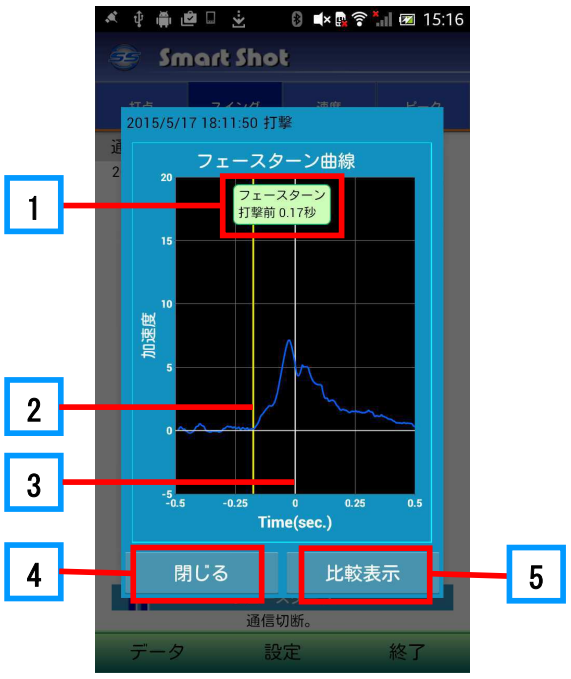
グラフの横軸は時間の経過です。打撃した場合は、打撃の瞬間が図の 3 に示すグラフの中央（Time０）になります。素振りの場合は、シャフト軸の方向のスイング力（遠心力）が最大となる時点がグラフの中央になります。

この打撃またはスイング最大の瞬間の前後０．５秒間のフェース軸の変化がグラフとして表示されます。

通常ダウンスイングを開始してからしばらくは、フェースがスイングプレーンとほぼ平行になってヘッドを降ろしていきます。打撃する少し前に手首を回転してフェースを軌道方向に回転します。この時が「フェースターンの開始時点」です。この時、図の 2 のようにフェースターン曲線が大きく立ち上がります。フェースターンの開始が、打撃のどの程度前になっているかを、図の 1 に表示しています。

上級者ではコックを利かすために打撃の直前にフェースターンをしています。「比較表示」ボタン 5 を押すと、登録した上級者データが同時に表示され、自分のデータとの比較ができます。

画面を終了するには、4 の「閉じる」ボタンを押してください。



【打撃後の画面】

【比較表示画面】

1 フェースターンの開始タイミング
2 曲線の立ち上がり位置
3 打撃時点
4 「閉じる」ボタン
5 比較曲線表示/非表示ボタン
6 比較曲線の立ち上がり位置
7 比較曲線（緑の曲線）

3-2 アプリの機能

「速度」タブ

ドライバーで飛距離を出すためには、「早いヘッドスピード」で「芯に当てる」ことが最も有効です。自分のヘッドスピードがどの程度なのかを知り、改善されているのか落ちてきているのかを気づくことも重要です。

SmartShot は、スイング時の最大ヘッドスピードと打撃時のスピード（ヒットスピード）との違いを教えてくれます。またヘッドスピードがどのように変化しているかを表示します。

ヘッドスピードとヒットスピード

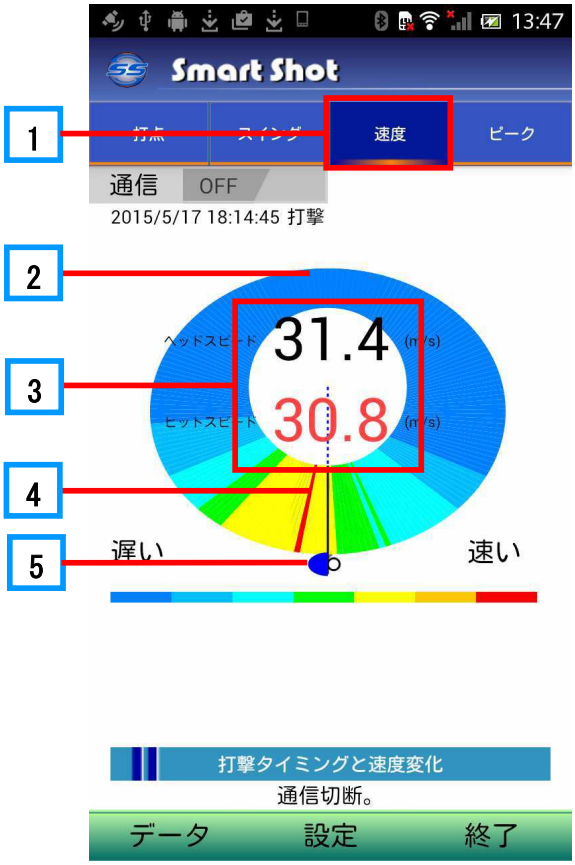
1 「速度」タブ
タップすると、速度表示画面に切り替わります。

2 ヘッドスピードの変化表示
スイング中のヘッドスピードの変化を表示します。図の青はスピードが遅いことを、赤は早いことを示しています。

3 ヘッドスピードとヒットスピード表示
上：ヘッドスピード
下：ヒットスピード

4 スイング時の最大スピードのタイミング
打撃の瞬間に対してどのタイミングでスイングスピードが最大になっているかを赤い線で示しています。

5 打撃時点



POINT

ここで「ヘッドスピード」とは打撃前の最大スピードです。
ヒットスピードがヘッドスピードより小さくなっている場合は、打撃時点でスピードが落ちていることを示します。

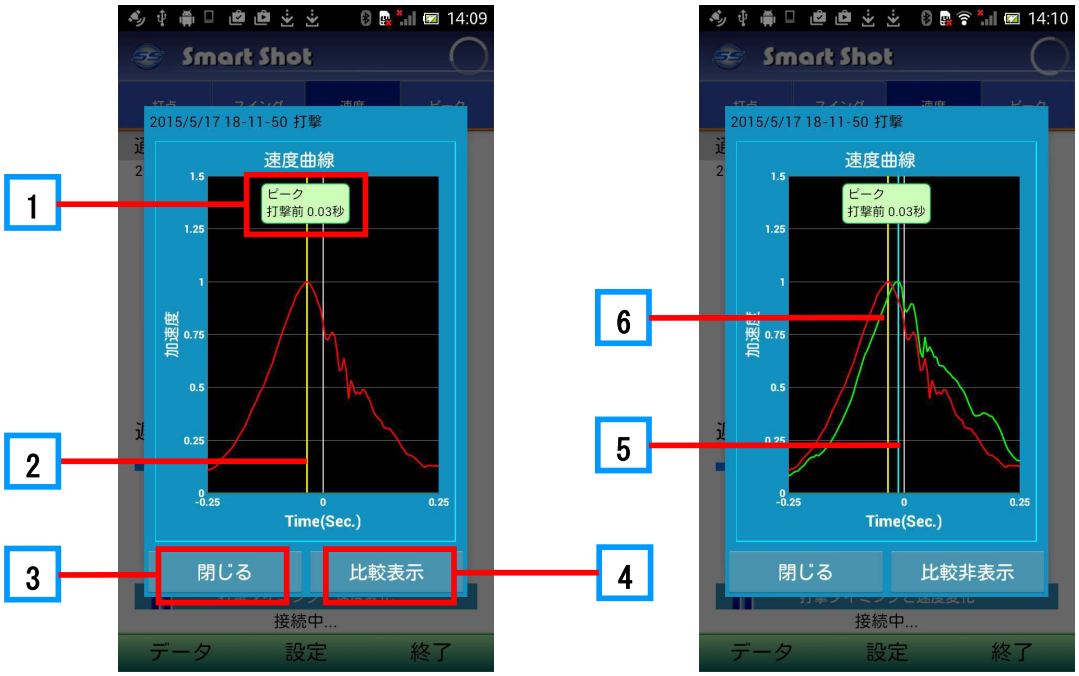
スピード曲線

「速度」タブの画面をダブルタップすると、スピード曲線の画面が出てきます。グラフの横軸は、フェースターンの曲線グラフと同じく時間の経過ですが、打撃前後０．２５秒間の変化を示します。縦軸は、速度が最大となる値を「１」として、それに対する大きさの変化を示しています。

2 は速度が最大となった時点を示しています。これが打撃時点（Time０）と合致していて最大の速度で打撃するのが良いスイングと言えます。速度最大の時点が打撃時点より前になる程打撃時にスピードが落ちることになります。1 に速度がピークとなった時点がどの程度打撃の前であるかを時間（秒）で表示します。

ここでも、フェースターンタブの画面と同様に、「比較表示」ボタン 4 にタップして上級者の速度曲線を表示することができ、自分のスイングと比べてみることができます。画面を終了する場合も同様に 3 の「閉じる」ボタンをタップしてください。

6 は比較曲線（緑の曲線）、5 は比較曲線の速度が最大となった時点を示しています。



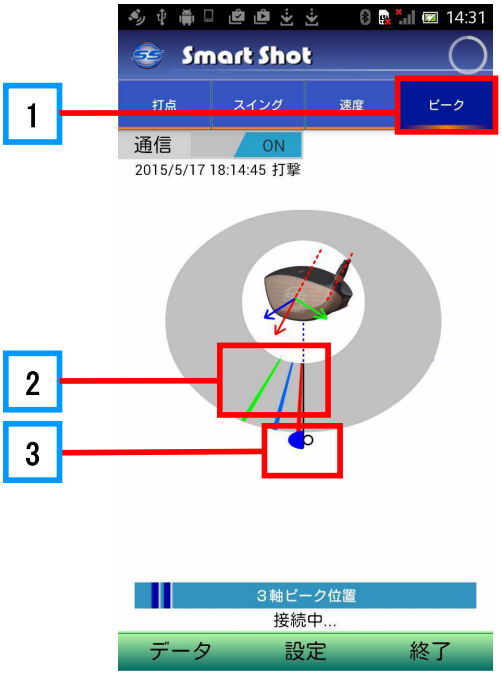
【打撃後の通常画面】　【比較表示画面】

3-2 アプリの機能

「ピーク」タブ

３軸の速度変化でスイングを確認することもできます。

３軸ピーク



1 「ピーク」タブ
タップすると、３軸のスイングのピークタイミング画面に切り替わります。

2 ピークタイミング
緑：ヒール軸のピークタイミング
青：フェース軸のピークタイミング
赤：シャフト軸のピークタイミング

3 打撃位置

POINT

全てが、打撃位置に近い方が良いスイングです。

３軸ピーク曲線

「ピーク」タブ画面をダブルタップすると、３軸それぞれの時間的変化を見ることができます。

1 ３軸ピークタイミング
これが打撃のどの程度前であるかを数値で表示しています。

2 ３軸ピーク曲線
青：フェース軸　薄い青直線：フェース軸ピーク
赤：シャフト軸　薄い赤直線　シャフト軸ピーク
緑：ヒール軸　　薄い緑直線：ヒール軸ピーク

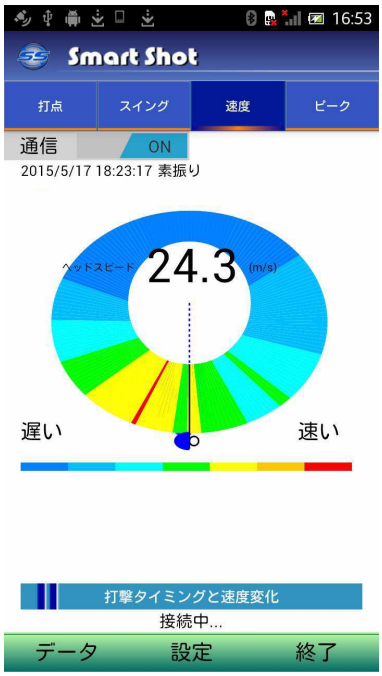
3 表示曲線の選択と比較表示
「３軸」ボタンをタップすると、ボタン名が「フェース軸」となりフェース曲線のみが表示されます。
「比較表示」ボタンで比較曲線表示できます。
更に 3 のボタンをタップしていくと「シャフト軸」→「ヒール軸」が表示され、「３軸」に戻ります。「３軸」画面で「閉じる」ボタンをタップすると画面を閉じます。

素振りスイングの検知

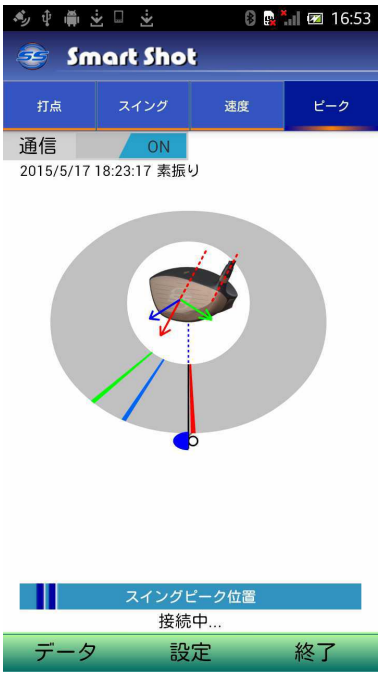
素振りの場合でも、フェースターン、ヘッドスピード、３軸ピークの図と曲線を表示します。ただし、図の最下点とグラフの横軸の０点は、シャフト軸が最大となる時点となります。素振りでは、打点位置・推定飛距離・評価点・ヒットスピードなどは表示されません。

「設定」メニューで、素振りデータを保存するかしないかを選択することができます。設定方法については、「設定」を参照してください。

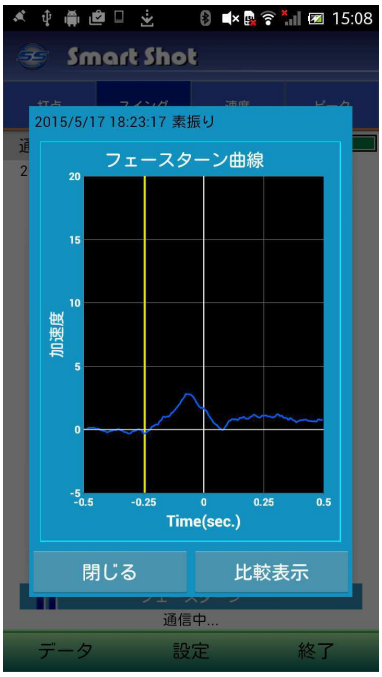
1 フェースターン



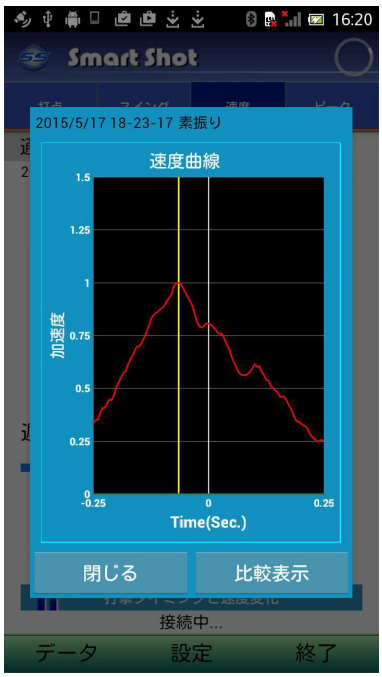
2 ヘッドスピード



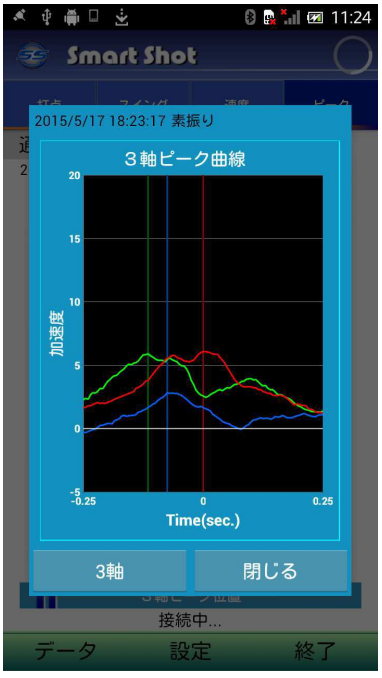
3 ３軸ピーク



4 フェースターン曲線



5 速度曲線



6 ３軸ピーク曲線

データ処理

SS7 ドライバーから受信したデータは、自動的に保存されます。同時にカレンダー上にその日の保存データがあることを表示します。従って、後でカレンダーを開いて日にちを指定し、その日のデーター覧から見たいデータ名をタップすれば、何度でもその時の結果を閲覧することができます。
また、データには、打撃と素振りの別や練習とコースの別などが分かるようにマークが付いています。また、位置情報やメモも添付できます。

データカレンダー

アプリの「データ」メニューをタップすると、カレンダーが表示されます。

カレンダーには、データを取得した最新の日付 1 が画面上部に表示されます。開いた画面は、最新のデータがある月のカレンダーになっていますが、前の月や翌月のデータを見たい場合は 2 または 3 をタップします。

カレンダー上の青く塗りつぶされている日付（例えば 5 ）は、その日のデータが保存されていることを表しています。ここをタップすると、その日のデーター覧が表示されます。

なお、緑に塗りつぶされている日 4 は、後で述べる「比較データ」として登録したデータがある日を示します。

データの構成

カレンダーにデータがある日をタップすると、その日の保存データの一覧が表示されます。

データは、次の形式で表示されています。

1 2 3 4

☐ 18:23:42

1 「お気に入り」のデータにマークを入れることができます。

2 「マップアイコン」です。GPS 機能をオンにして位置情報を取得していれば、これをタップするとその時の地図が表示されます。

3 スイングの別やコースのホール番号を表示します。

打撃アイコン。打撃（Hit）したデータであることを示します。

素振りアイコン。素振りデータであることを示します。

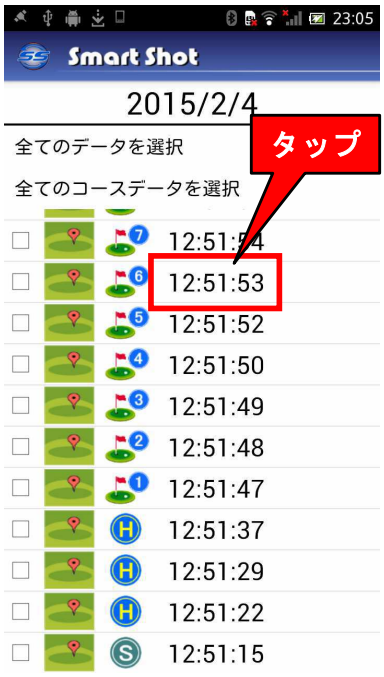
コースアイコン。コース設定した時に、何番ホールのデータかを示します。

4 データ名称を、取得した「時分秒」で示しています。
名称は「ベストショット」など独自の名前に変更することも可能です。

3-3 アプリの機能

打点・スイングの再表示

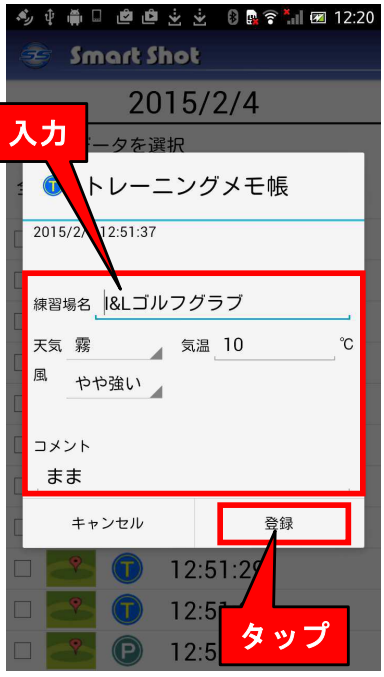
データー覧で見たいデータをタップすると、そのデータのホーム画面が再表示されます。再表示は通常の表示と同じですので、同じように操作して画面を切り替えてください。



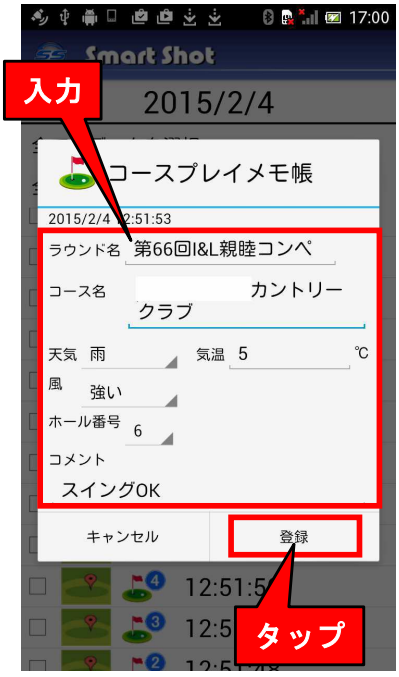
メモ機能

スイングして取得したデータにはメモを付けることができます。例えば、その時のコーチのアドバイスや、自分のチェックポイントをデータに付記しておけば、後で確認するのに大変便利です。

データの Ⓗ または Ⓢ のマークをタップすると、「トレーニングメモ帳」が開きます。⑱ をタップすると、「コースプレイメモ帳」が開きます。メモを書き込んだら、「登録」をタップしてください。登録完了です。



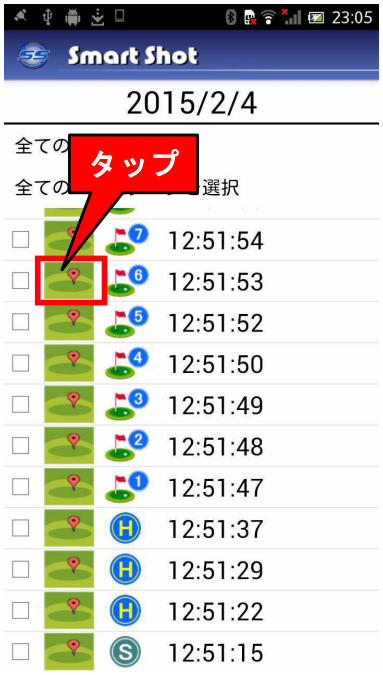
【トレーニングメモ帳】



【コースプレイメモ帳】

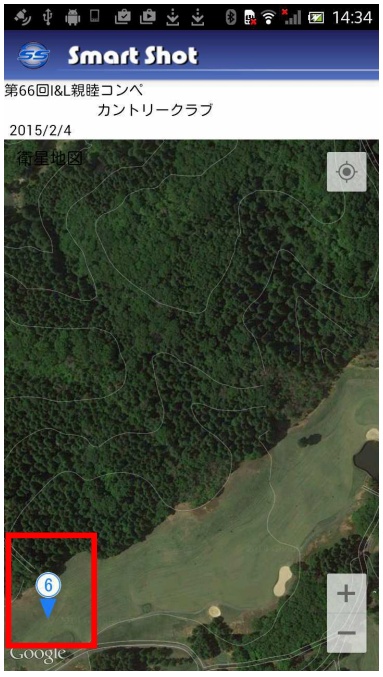
打撃位置の取得と表示

Google の位置情報サービスの利用が設定されていれば、アプリは、打撃や素振りデータを受信するごとにその場所を検知して自動的にデータと共に保存します。位置を見る地図は、一般地図か衛星地図かを選択できます。「コース」を設定している場合、コースマップ上にホール番号付きティーショットアイコン（例えば６番ホール ⑥ ）が表示されます。



1 マップアイコン をタップします。

2 ティーショット位置を表示します。(一般地図)



3 ティーショット位置を表示します。(衛星地図)

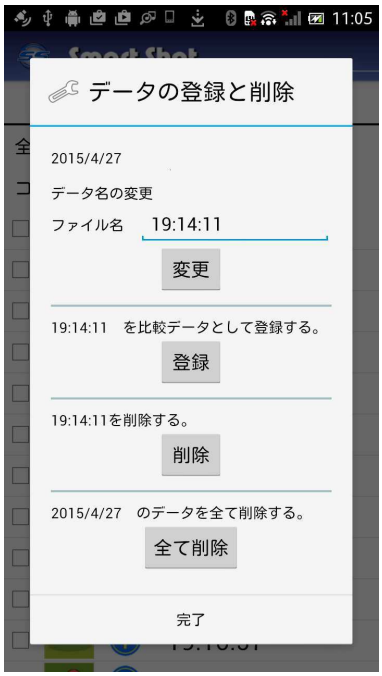
4 ピンチ, または「±」をタップしてマップを拡大することができます。

3-3 アプリの機能

データの登録と削除

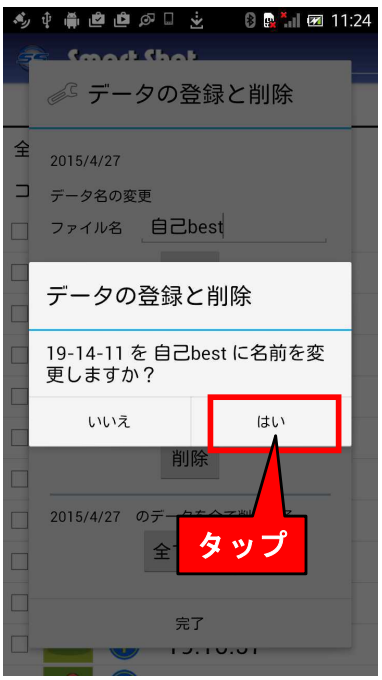
取得したデータは時分秒を名称として自動的に保存されますが、この名称を変更したり削除するなどの操作ができます。

データー覧からデータを選択し、「**ロングタッチ**」すると「データの登録と削除」画面が表示されます。



データ名称の変更

1 変更するファイル名を入力して、「変更」ボタンをタップします。



2 「はい」ボタンをタップします。

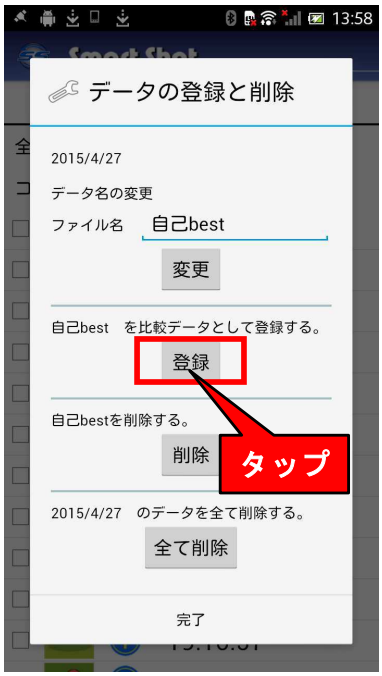
3 ファイル名を変更しました。

比較データの登録

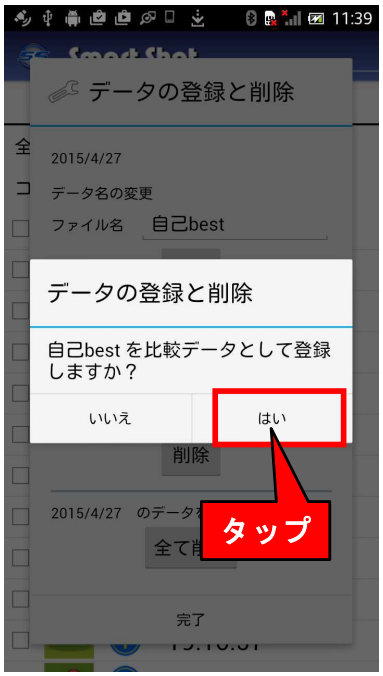
保存されたデータを、比較用データとして登録することができます。自己のベストスイングやコーチにスイングしてもらってこれを比較データとして登録することができます。

比較用データを登録すると、それ以降の曲線グラフの比較データは、新たに登録したデータとなります。（出荷時には、予め登録している比較データが表示されます。）

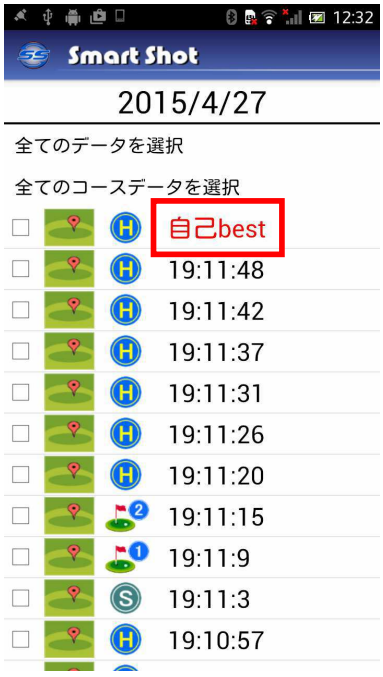
1 ファイル名をロングタッチします。



2 「登録」をタップします。



3 「はい」をタップします。



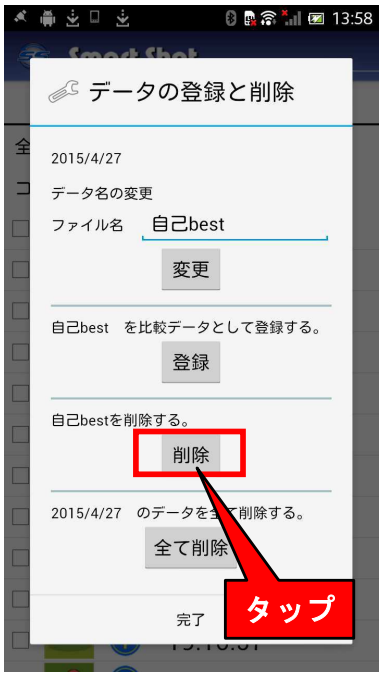
4 比較データとして登録したファイル名は赤色で表示されます。

5 データカレンダー上に登録した比較データがある日が緑色で表示されます。

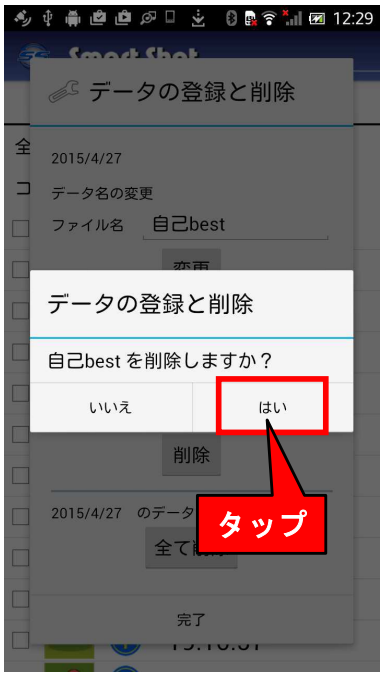
3-3 アプリの機能

データの削除

1 削除したいファイル名をロングタッチします。



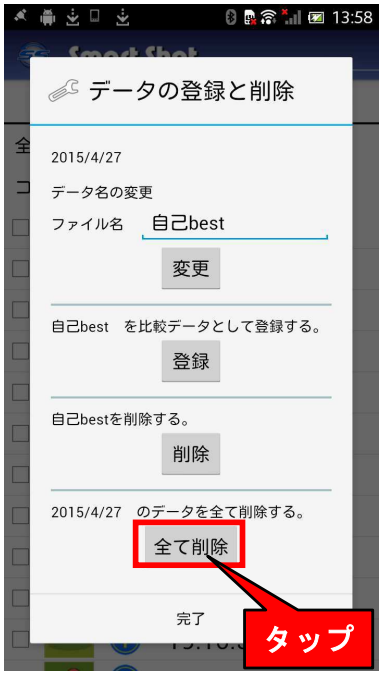
2 「削除」をタップします。



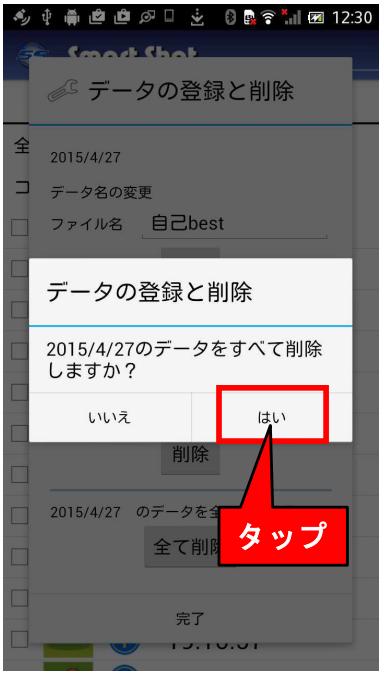
3 「はい」をタップします。

1日全てのデータの削除

1 任意のファイル名をロングタッチします。



2 「全て削除」ボタンをタップします。



3 「はい」ボタンをタップします。

データの集計

１日のデータの集計

一日分のデータをまとめて見ることができます。平均速度や打撃位置分布などが分かるので、自分の傾向が把握できます。

データー覧画面で、「全てのデータを選択」をタップすると、ホーム画面が表示されます。

ホーム画面では、その日の全ての打撃データの

平均ヘッドスピード

平均推定飛距離

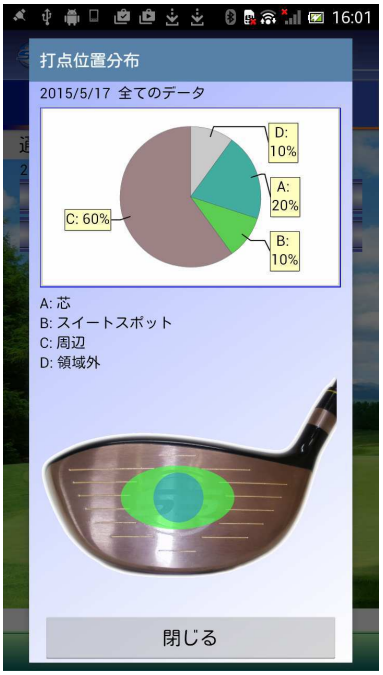
平均評価点

打点位置分布

が表示されます。ただし、上記の平均値は打撃した場合の平均値で、素振りと打点検知領域外のデータは除外されています。平均評価点は男女設定によって、男女別で表示されます。

更に、ホーム画面をダブルタップすると、打点位置の４つの領域（芯・スイートスポット・周辺・領域外）の分布割合を表示します。

「全てのデータを選択」した場合のホーム画面

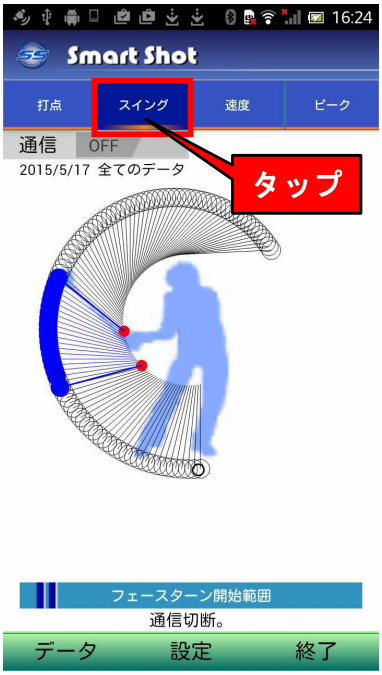


ホーム画面をダブルタップした時の画面

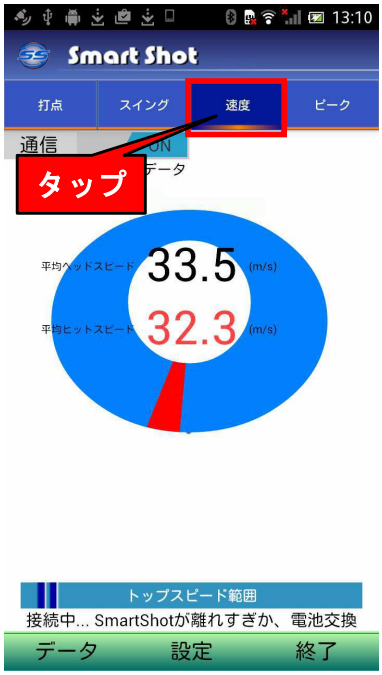
3-3 アプリの機能

「スイング」タブをタップすると、フェースターンの開始タイミングの分布範囲が表示されます。「速度」タブをタップすると、平均のヘッドスピード、平均のヒットスピードが数値で表示されます。また、トップのヘッドスピードのタイミングの分布範囲が図で表示されます。

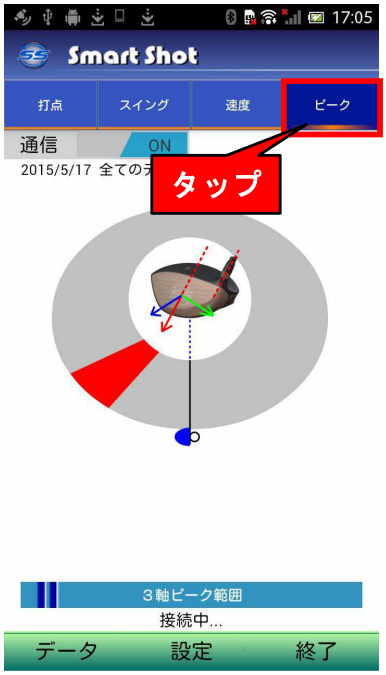
「ピーク」タブをタップすると、３軸ピークのタイミングの分布範囲を図で表示します。



「スイング」タブ
フェースターンの開始位置範囲



「速度」タブ
トップスピード分布範囲



「ピーク」タブ
３軸ピークの分布範囲

コースデータの集計

一日のデータの中で、コースのデータだけをまとめてみることもできます。

データー覧画面で、「全てのコースデータを選択」をタップします。同様に、ホーム画面が開きます。

ホーム画面では、平均ヘッドスピードと平均推定飛距離と平均評価点とコースでの打点位置分布が表示されます。ここでは、打点位置がコースのホール番号と合わせて表示されるので、何ホール目ではどの位置で打撃したかが分かります。

また、一日のデータの集計と同じように、ホーム画面をダブルタップすれば打点位置の分布割合が表示されます。「スイング」タブでフェースターン開始タイミングの範囲、「速度」タブでトップスピードのタイミング分布範囲が表示されます。「ピーク」タブをタップすると、３軸のピークのタイミングの分布範囲を図で表示します。

3-4 アプリの機能

設定

アプリはいくつかの便利機能がありますが、これらの機能を使うために設定が必要となります。以下に設定方法を説明します。

ホーム画面のメニューの「設定」をタップしてください。設定画面が開きます。

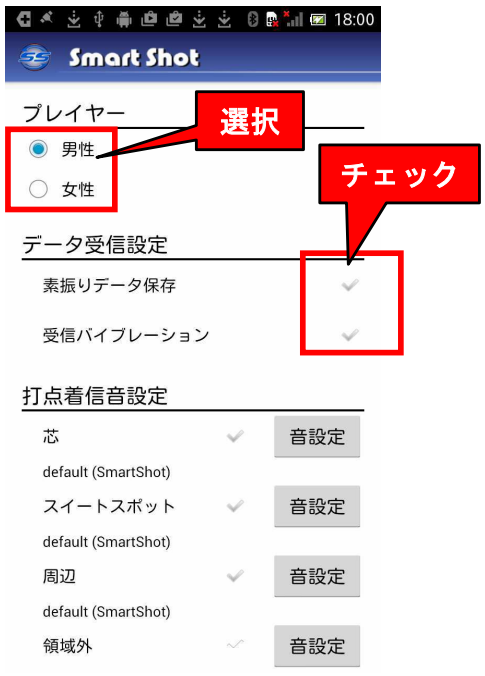
プレイヤー選択

打撃の評価点は男性と女性で基準が変わります。このためプレイヤーの性別を設定します。設定画面のラジオボタンを選択して、プレイヤーの性別を設定します。設定画面の一番下の「登録」ボタンをタップして設定は完了します。（出荷時は、男性の設定になっています。）

データ受信設定

打撃データは常に受信して保存しますが、素振りデータを保存するかどうかを選択できます。保存する場合は、「素振りデータ保存」にチェックを入れてください。この場合、打撃データと同様に保存されます。選択しない場合は、データは受信しますが保存はされません。（出荷時は、「データを保存しない」の設定になっています。）

また、受信時にバイブレーションをするかどうかを選択できます。バイブレーションをする場合はチェックを入れてください。（出荷時は「バイブレーションしない」の設定になっています。）設定画面の一番下の「登録」ボタンをタップして設定は完了します。



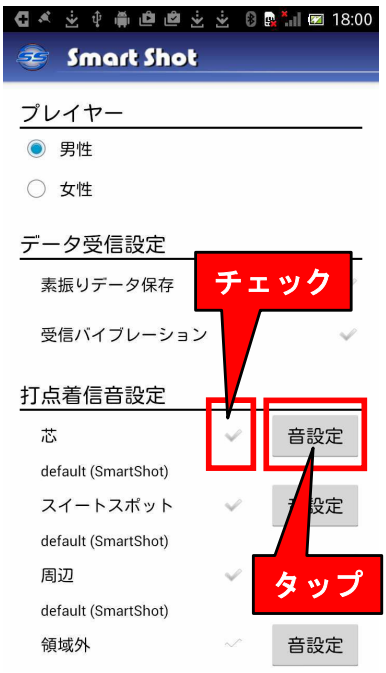
打点着信音設定

打撃データを受信した時に、スマートフォンから着信音を出すことができます。また、着信音をフェースのどの位置で打撃したかによって変えることができます。これによって、画面を見なくても音で打撃位置（領域）が分かります。

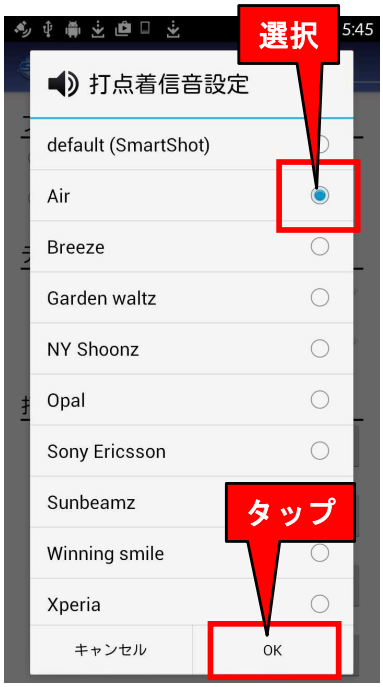
芯（領域ａ）・スイートスポット（領域ｂ）・周辺（領域ｃ/d）・領域外（領域ｅ）それぞれについて、音を設定する場合はチェックを入れます。

次に「音設定」のボタンをタップすると、着信音のメニューが表示されます。好きな音を選択して「ＯＫ」ボタンをタップすれば着信音が設定されます。（出荷時は、全て「着信音なし」の設定になっています。また、音源は、全てデフォルト音源を設定しています。）

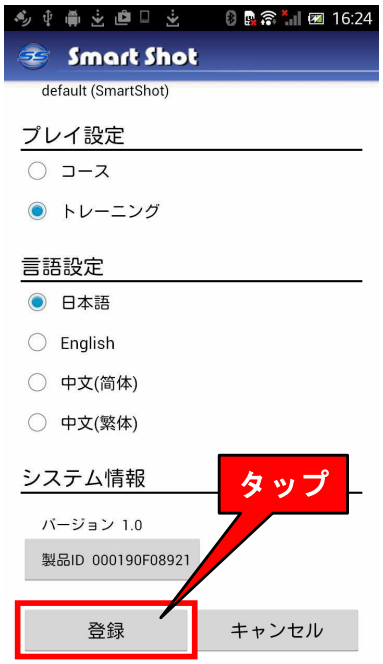
以下は、「芯」で打った時に「Air」の音を出す場合の例を示します。



1 「芯」の欄にチェックを入れ、「音設定」ボタンをタップします。



2 着信音一覧の画面で「Air」を選択して、「OK」ボタンをタップします。



3 「登録」をタップして、設定を完了します。

3-4 アプリの機能

プレイ設定

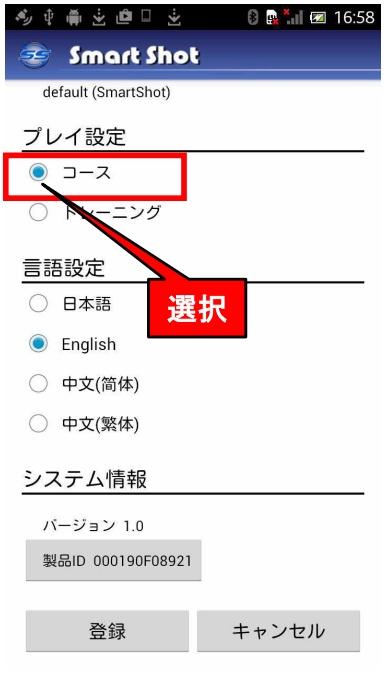
通常、練習場では「トレーニング」となりますが、コースを回る場合プレイ設定で「コース」を選択することにより、データにラウンド名を登録したりホール番号を自動的に付与することができます。

まず、コースプレイをスタートする前に、設定画面で「コース」の選択をします。コースを選択すると、「ラウンド設定」の画面が開きます。

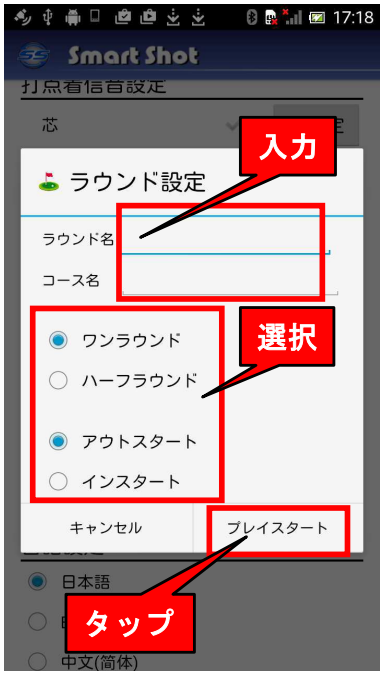
ラウンド名（例；ss 会コンペなど）とコース名（例；ss ゴルフクラブ東コースなど）を入力します。ワンラウンド／ハーフラウンドの別、アウトスタート／インスタートの別を選択します。「プレイスタート」ボタンをタップします。すると、ホーム画面右上にホール番号が表示されます。このホール番号が表示されている状態で SS7 で打撃すると、そのデータにホール番号が付与されて保存されると同時に、ホール番号表示が繰り上がります。

なお、SS7 を使用しないホールがある場合にはホール番号が繰り上がりませんので、次に SS7 で打撃する場合は手動でホール番号を修正する必要があります。

コース設定をしてラウンド中にプレイ設定を「トレーニング」に変更することもできます。（出荷時は「トレーニング」設定になっています。）



1 「コース」を選択します。

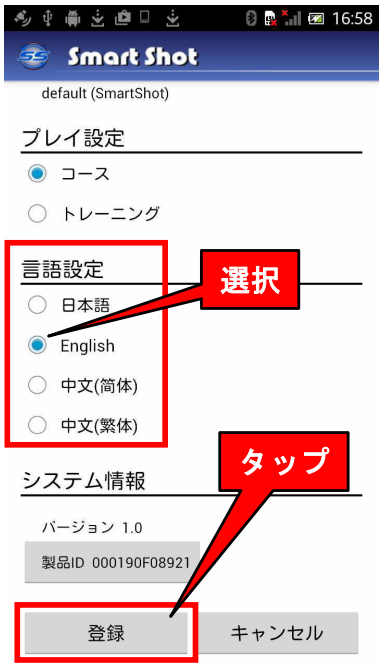


2 ラウンド名とコース名を入力します。ラウンドとスタートを選択し、「プレイスタート」をタップします。

3 ホーム画面上に、スタートのホール番号が表示されます。

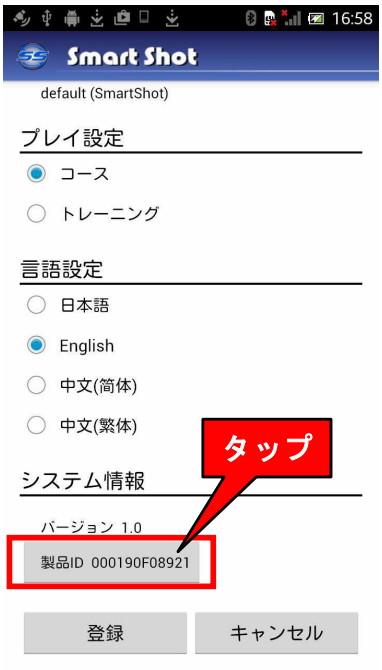
言語設定

アプリの言語を、日本語・英語・中国語（簡体、繁体）から選択することができます。

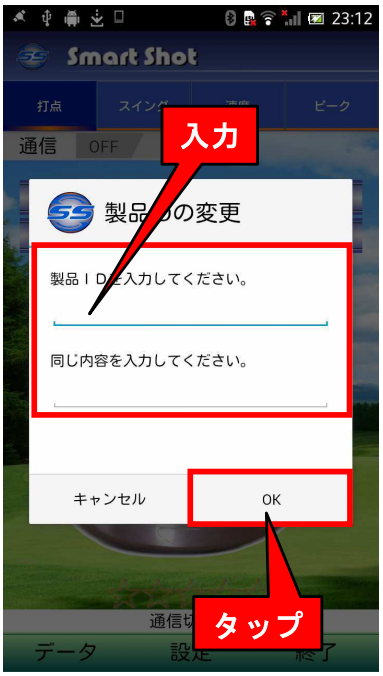


製品 ID 変更

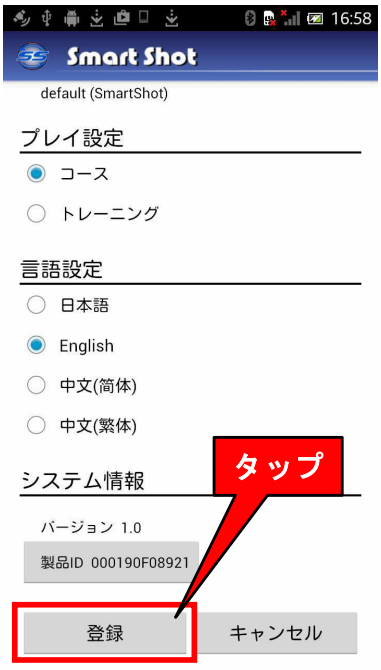
製品ＩＤとは、スマートフォンと SS7 の通信のペアを作るために必要なコードです。従って、使用する SS7 を買い替えたり変更したりした場合はこの製品ＩＤも変更する必要があります。



1 製品 ID ボタンをタップします。



2 製品 ID 番号を２回入力し、「OK」をタップします。



3 「登録」ボタンをタップして終了です。

注　意

ID 変更後は、アプリを再起動するか通信スイッチを一度 OFF にして再度 ON にしてください。

スイングの分析

SmartShot は多くの機能を持っており、ドライバークラブのスイングの上達に役立てることはもちろんですが、プレイをより一層楽しむことができます。

グラフ曲線の見方

打撃の場合は、グラフの中央が打撃時点となっています。その前が打撃に至るまでの曲線で、SmartShot で表示する最大ヘッドスピードや３軸ピークのタイミングは打撃前で見ています。なお、打撃直後は衝撃の影響を受け実際とは多少異なるので参考として見てください。

素振りの場合は、グラフの中央がシャフト軸が最大の時点です。打撃タイミングは分かりませんが、衝撃の影響を受けないのでフォロースイングも含めた全体の動きが分かります。

なお、曲線がスムースではなく波打っている場合は、スイング途中で余分な力が入っています。力の抜けたきれいなスイングでは、曲線も滑らかになります。

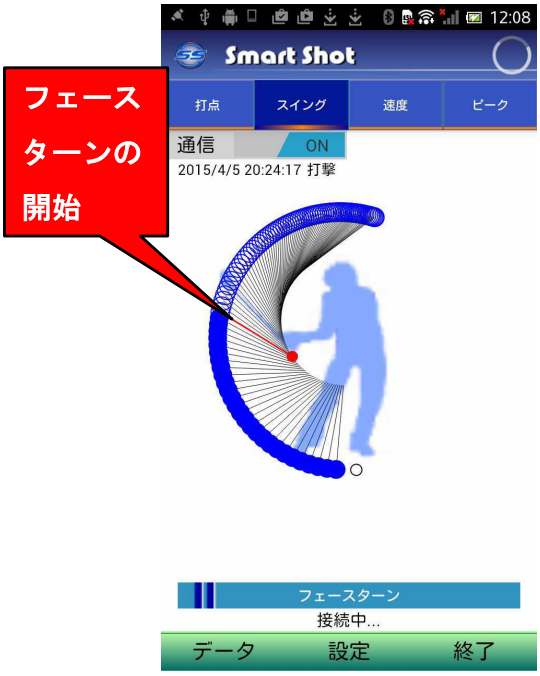
フェースターンの分析

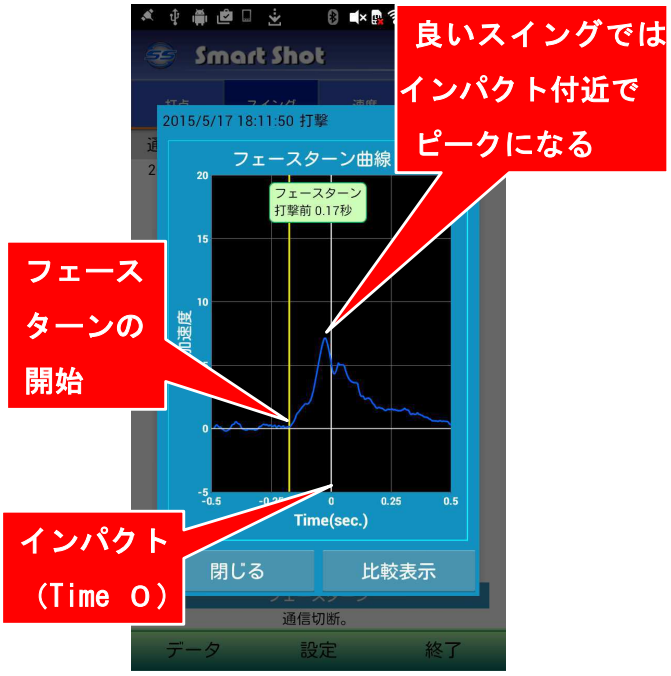
打撃前後のヘッドの軌道は、飛ばす方向にまっすぐになっているのが基本です。これはヘッドの動きを見れば分かります。しかし、この時フェースはどうなっているでしょうか？

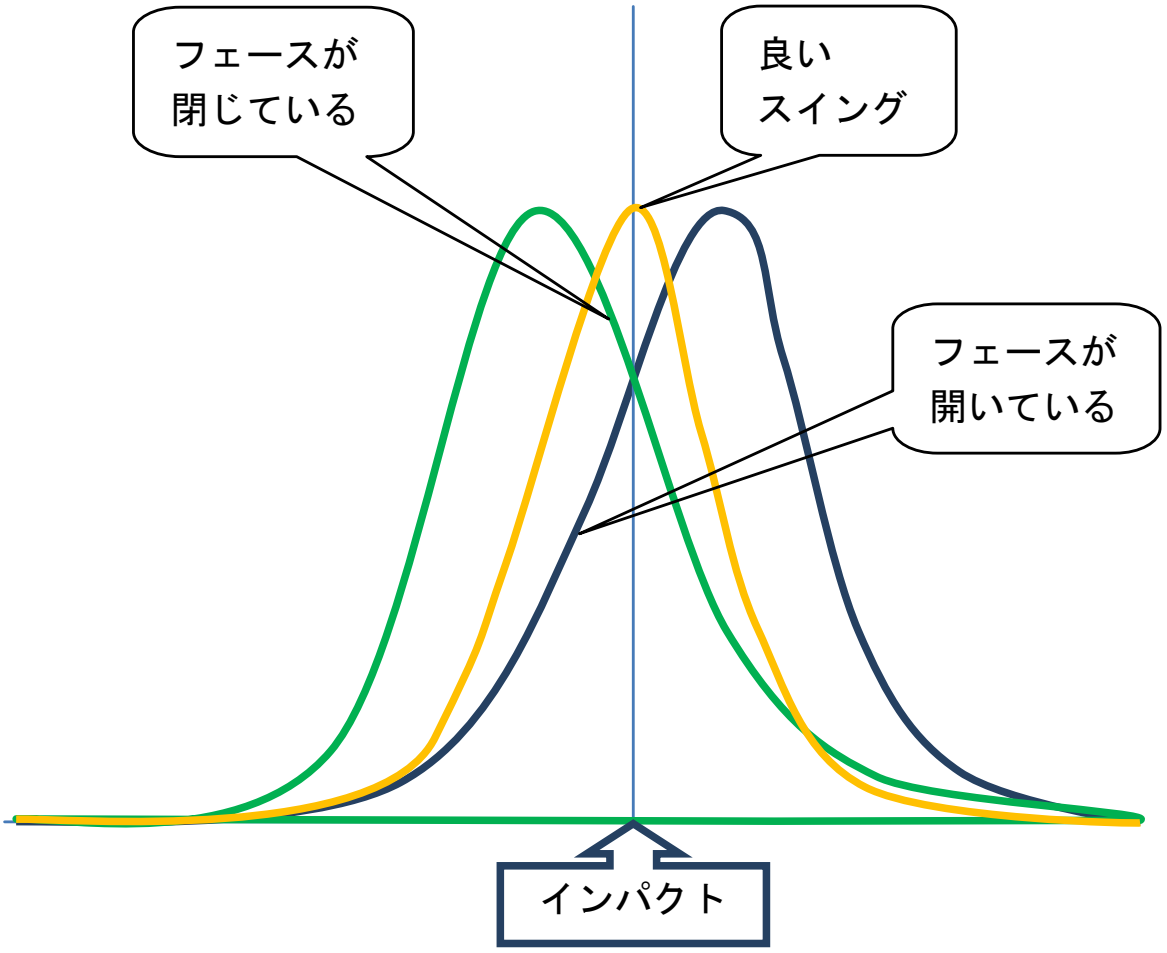
打撃時に腰が開いたりスイングがアウトサイドインになっていたりハンドが遅れると、フェースが打撃時点で開いてボールがスライスします。また、逆にクローズに構えてややインサイドアウト気味にスイングしフック気味のボールを打つ方もいます。いずれの場合も、打撃の瞬間にフェースがまっすぐスイング軌道方向を向いていないので飛距離は出なくなります。

フェースの動きは、フェースターン曲線で分かります。上級者は、打撃の直前に一気に手首のコックをほどいてフェースをターンします。曲線が大きく立ち上がる時点が、ターンを開始しているタイミングです。また、この立ち上がりが急峻であるほど一気にフェースを回転しています。そして、この曲線がほぼピークの位置で打撃（インパクト）していれば、フェースがヘッドの軌道に対してほぼまっすぐになった時点でヒットしていることが分かります。

フェースターン曲線がピークになる前に打撃している場合、フェースが開いている可能性があります。逆に、打撃のかなり前にピークがあって打撃時に下がっている場合は、ひっかけ気味のスイングになっている可能性があります。


フェースターンの開始
12:08
Smart Shot
打点
スイング
速度
ピーク
通信
ON
2015/4/5 20:24:17 打撃
フェースターン
接続中...
データ
設定
終了


良いスイングではインパクト付近でピークになる
フェースターンの開始
インパクト（Time 0）
Smart Shot
2015/5/17 18:11:50 打撃
フェースターン曲線
フェースターン
打撃前 0.17秒
加速度
Time(sec.)
閉じる
比較表示
通信切断。
データ
設定
終了


フェースが閉じている
良いスイング
フェースが開いている
インパクト

4-1 活用方法

ヘッドスピードの分析

飛距離を伸ばすために重要なことは、第一に「芯」で打つことです。これは、SmartShot の打点位置で確認できます。そして、第二にヘッドスピードを速くすることです。しかし、むやみに力を入れてスイングを速くすることより、インパクト時に最大のスピードとなるような効率的なスイングが重要です。

初心者では、インパクトの手前で最大のスピードとなって打撃の瞬間にスピードが落ちる方が多くいます。これは、一つにはボールを打ちにいくという意識が働いて、スピードが緩んでしまうことが原因です。もう一つには、アウトサイドインまたはインサイドアウトになっているために次に述べる３軸のスイング力が分散して、インパクト時点に集中しないことも原因です。

SmartShot では、スイング中の最大速度（ヘッドスピード）とインパクト時の速度（ヒットスピード）の差異を知ることができます。ヒット時点で最大になる、即ちヘッドスピードとヒットスピードがほぼ同じになっているのが良いスイングです。

３軸ピークの分析

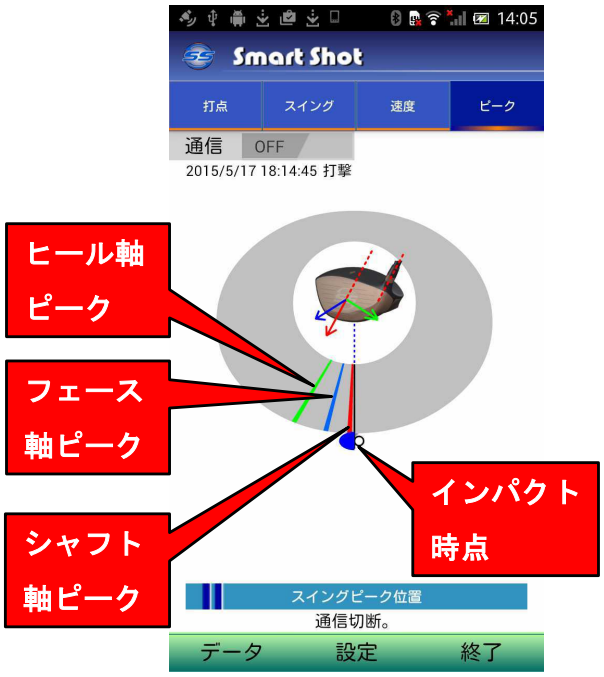
上級者は、軽くスイングしているように見えるのに、まっすぐよく飛ぶなぁ！と思ったことはありませんか？　そうです、上級者はスイングのエネルギーを打撃の時点に集中してクラブに伝えているので、最も効率的な打ち方をしています。

このことは、先に述べた３軸のピークのタイミングを見ればはっきり分かるのです！

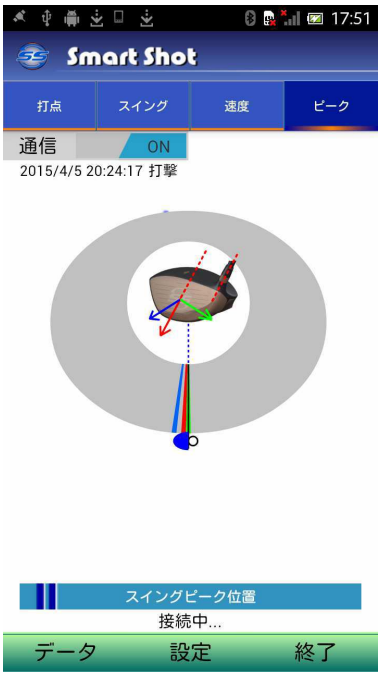
スイング中の３軸の変化を見ると、図のように初心者は３軸のピークのタイミングが大きくバラバラになるのに対して、上級者は３軸のピークが打撃の瞬間にほぼ集中しています。速度はこれら３軸の合成となるので、各軸のピークが一致すれば打撃時の速度は非常に大きくなります。一方、これらがバラバラになれば力は分散し、早いスピードで打撃ができません。

「３軸のピークが、打撃時点でそろう」ということは、言い換えればきれいなスイングをしているということです。アウトサイドインやインサイドアウトのスイングをすると、３軸のピークはそろいません。この３軸のピークタイミングを見ることで、自分のスイングが把握でき、改良の指標が見えてくるのです。

なお、上級者のスイングでは、ヒール軸は打撃の少し手前でピークになります。

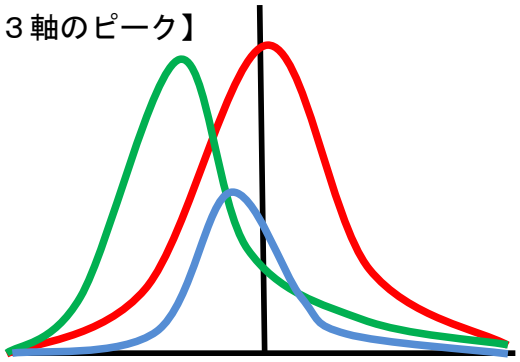


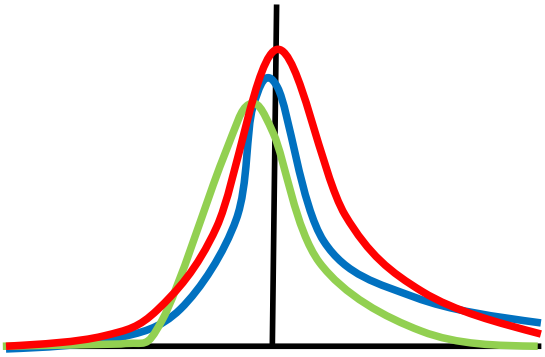
図の緑・青・赤の３軸がインパクト時点の前にばらついているスイング。



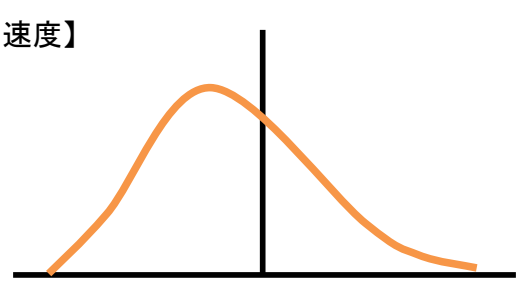
上級者では、３軸の各ピークタイミングがほぼインパクト時点になる。

【３軸のピーク】

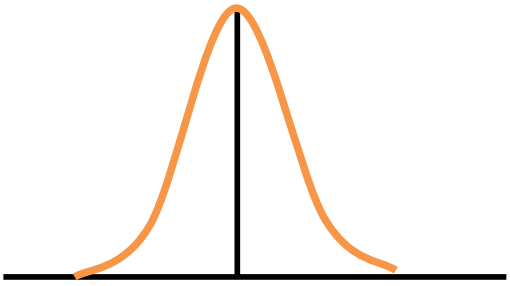




【速度】



【初心者の場合】



【上級者の場合】

POINT

これらのスイング解析は、「比較表示」機能を使用して上級者データと比較したり、自分のコーチや自分のベストスイングを登録して比較データとしておくことで、容易に比較検討ができます。このような機能を利用して、日々の打撃やスイングの変化を把握することで効率よい練習や上達ができます。ぜひうまく活用してください。

コースでの活用

SS7 は通常のクラブと同じ仕様ですので、コースでも使用することができます。また、コースを回るときは、「プレイ設定」で「コース」を設定することにより便利な機能が利用できます。

ホール番号を付ける

「プレイ設定」で、「コース」を選択して、ワンラウンド／ハーフラウンド、インスタート／アウトスタートを設定するとホール番号が自動的に設定されます。ワンラウンド設定時には１８ホールまで､ハープラウンド設定時には９ホールまで自動的にホール番号がカンウトアップされます。インスタート設定では、１０番～１８番・１番～９番の順に番号が付きます。アウトスタートを設定すれば、１番～１８番のホール番号が付きます。

「プレイスタート」をタップすると、ホーム画面の上にホール番号が表示されます。SS7 で打撃すると、保存したデータにはこのホール番号が付与されます。また、同時に次のホール番号に更新されます。（素振りの場合、ホール番号は更新されません。）

SS7 を使わないホールでは、「ホール番号アイコン」をタップするとホール番号リストが表示されますので、手動でホール番号を修正してください。

1 「プレイスタート」をタップすると、ホール番号アイコンが表示されます。

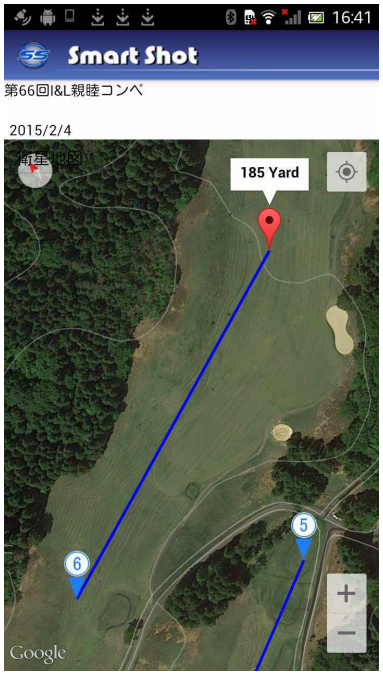
2 ホール番号の修正は、ホール番号アイコンをタップして表示される番号を選びます。

ティーショット位置とボール落下地点の表示

コース選択で打撃すると、ホーム画面に回転しているボールが表示されます。この状態でボールの落下地点まで移動してホーム画面をダブルタップすると、ボールの落下地点がデータに登録され、ティーショット位置、落下地点及び飛距離が地図上に表示されます。同時にホール番号と打撃データが保存され、データ一覧に追加されます。

地図上では、ティーショット位置にアイコン とボール落下地点にアイコン が表示されます。

1 落下地点で、スマートフォン画面をダブルタップします。画面は地図に変わります。



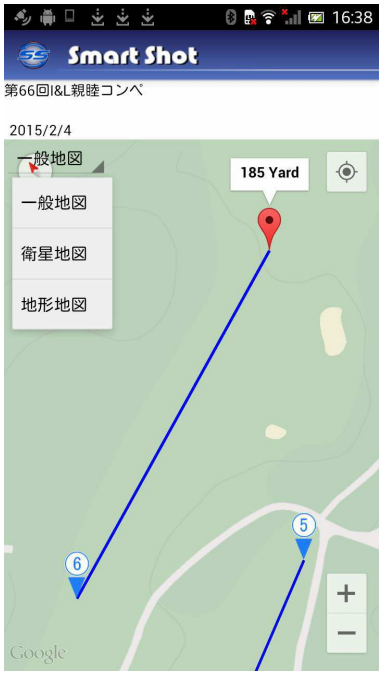
2 ティーショット位置、ボールの落下地点と飛距離が表示されます。

3 打撃データはホール番号付きで保存されます。

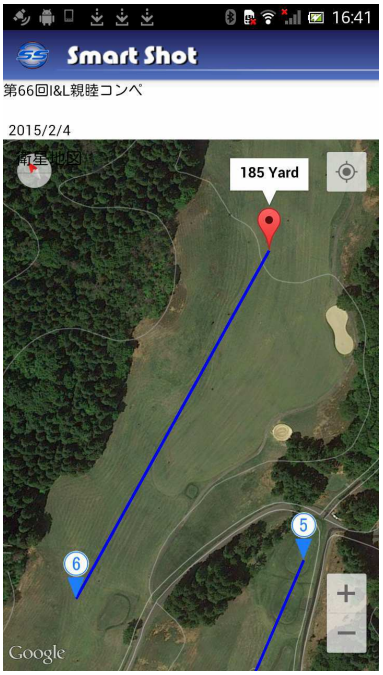
4-2 活用方法

ティーショット位置とボール落下地点の確認

ラウンド終了後に、データー覧でマップアイコン をタップすると地図が表示され、ティーショット位置、ボールの落下地点、ボールの飛んだ方向と飛距離を確認することができます。地図は、一般地図と実際の画像を使った衛星地図のどちらでも見れます。地図を縮小すれば、コースの全てのティーショット位置とボール落下地点を確認することができます。



1 一般地図



2 衛星地図

メモの活用

データー覧のコースアイコン をタップして「コースプレイメモ帳」を開き、ホール番号の修正、打撃時の気温や風、または自分で気づいたことやコーチのアドバイスなどを記録して打撃データに登録しておくと後で振り返る場合に便利です。

注　意

- GPS データの利用は、Wi-Fi を「ON」にすることとスマートフォンの位置情報サービスの使用を許可する設定が必要です。
- スマートフォンが GPS データを受信できないときは、本機能は使用できません。
- 位置に関する精度は、スマートフォンの GPS サービスの精度に依存します。

Android タブレットの利用

アプリは、スマートフォントと Android タブレットで使用することができます。機能も全く同じです。

Android タブレット

スマートフォン

注　意

画面の大きい Android タブレットの場合、アプリのアニメ、グラフやテキスト文字などは少しずれる場合があります。

5-1 安心サポート

サポート

本製品のご使用にあたり、ご使用方法や本製品に関する質問は、弊社のサービス窓口にご連絡ください。質問は TEL、FAX またはメールで受け付けます。

故障と思ったとき

本製品のご使用にあたり、以下のような場合は故障ではないことがあります。修理をご依頼される前に、今一度ご確認くださいますようにお願いいたします。

こんなとき	ここを確認してください	対応
アプリを起動したが、ホーム画面で「通信中」にならない。（この場合電池容量アイコンも表示されない。）	・電池の極性（＋と－）の方向が誤っていないか確認してください。	電池の向きを正しく入れてください。
	・電池の容量が減りすぎていないか確認してください。	新しい電池と交換してください。
	・アプリの製品 ID 番号の入力が間違っていないか確認してください。「設定」の画面で確認できます。	設定画面で正しい番号を入力してください。
	・SS7 とスマートフォンが離れすぎていないか確認してください。	SS7 とスマートフォンを近づけてください。(接続時は１ｍ以下で接続してください。)
	・アプリの通信スイッチを「ＯＦＦ」にしていないか確認してください。	通信スイッチを「ＯＮ」にしてください。
電池交換後または製品ＩＤ番号変更後、ホーム画面で通信中にならない。	・２分程度待ってみてください。	Bluetooth では初期に時間がかかる場合があります。
	・通信スイッチを一度「ＯＦＦ」にしてから再度「ＯＮ」にしてください。	この操作で初期の通信の同期がとれます。
	・製品ＩＤ番号が間違っていないか確認してください。	設定画面で正しい番号を入力してください。

5-1 安心サポート

素振りデータが保存されない。	・「データ受信設定」の「素振りデータ保存」にチェックが入っているか確認してください。	「素振りデータ保存」にチェックを入れて登録ボタンをタップしてください。
受信したデータが保存されない。	・miniSD カードを挿入しているか確認してください。	miniSD カードをスマートフォン、またはタブレットに挿入してください。
受信バイブレーションがしない。	・「データ受信設定」の「受信バイブレーション」にチェックが入っているか確認してください。	「受信バイブレーション」にチェックを入れて登録ボタンをタップしてください。
地図の表示ができない。	・スマートフォンの「位置情報サービス」を許可しているか確認してください。	スマートフォンの「位置情報サービス」を許可してください。
	・お使いのスマートフォンがネット加入しているか確認して下さい。（ネット加入していないスマートフォンはＧＰＳマップ機能を利用できません。）	ネット加入手続きをしてください。
	・Wi-Fi を「OFF」にしていないか確認してください。	Wi-Fi は「ON」にして下さい。
素振りなのに打点が出た。または、打点位置が違う。	・素振りまたは打撃した時にダフっていないか、木や他のものに当たっていないか確認してください。	スイング時にダフったり他の物に当たったりすると正しく位置を検知しません。
スイングしてもデータ受信しない。	・スイング速度が遅すぎないか確認してください。(約２０m/s 以上でないとスイングと判断しません。)	約 20m/s 以上のスイングでご使用ください。
	・グリップの握り方を確認してください。	グリップの端部を１cm 以上あけて握ってください。

修理について

本製品の修理については、必ずお買い上げ販売店または株式会社Ｉ＆Ｌのサービス窓口にご依頼ください。

注　意

SS7 ドライバーは一般のクラブと同様のクラブ仕様ですが、内部は特殊な構造であり、一般のゴルフ工房等で修理やグリップ交換、シャフト交換などを行うことはできません。このような場合には必ず販売店または弊社までご相談ください。ご自身での改修や工房での改修により破損した場合には保障の対象外となりますのでご注意ください。

グリップ交換をご希望の場合

■ グリップは専用のグリップのみご利用になれます。市販のグリップはご利用できません。

■ グリップ交換をご自身で行うと故障する恐れがあります。グリップを交換する場合は、必ず販売店または弊社サービス窓口へご相談ください。交換が可能な場合は有償で承ります。

グリップ代金：２５００円　交換工賃５００円　合計３０００円（税別）

※　お客様から工場への送料はお客様ご負担、工場からお客様への送料は弊社負担とさせていただきます。

免責事項

本書の注意事項に記している警告や注意に従わず不適切に使用されたことにより発生した事故や不具合、及び弊社あるいは弊社が指定する事業者以外の第三者により改造または変更が行われた場合の事故や故障について、弊社は一切の責任を負いません。また、修理もできませんので予めご了承ください。

■ 本書の内容の一部または全部を無断転載することは固くお断りします。
■ 本書の内容については、将来、予告なく変更することがあります。
■ 本書の内容については万全を期して作成しておりますが、万が一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気づきの点がありましたら、弊社サービス窓口までご連絡ください。

保　証　書

1．取扱説明書に従ってご使用になったにもかかわらず故障した場合には、下記に示す期間、無料で修理または交換させていただきます。お買い上げ販売店または弊社サービス窓口にお問い合わせいただき、製品に本証を添えてご持参またはご送付ください。

2．保証期間内でも次の場合には、保証対象外とさせていただきます。

ア．　誤用・乱用および取扱い不注意による故障

イ．　火災・地震・水害および盗難等の災害による故障

ウ．　不当な修理や改造および異常電圧に起因する故障

エ．　強い物理的衝撃（落下、ひねり、つぶしなど）による故障

オ．　異常な高温下で放置した場合の故障や変形（車のダッシュボード、トランク、直射日光が当たる場所など）

カ．　使用中に生じた傷などの外観の変化

キ．　消耗品および付属品の交換

ク．　その他本書の警告または注意に従わなかったために生じた故障

ケ．　本保証書の提示がない場合、および本証に必要な事項（お買い上げ日、販売店など）の記入がない場合

3．本保証書の製品ＩＤ番号は、本製品の専用ＩＤ番号です。弊社が無償提供しているスマートフォンアプリケーションソフトの初期設定に必要となりますので、ＩＤ番号を消したり、塗潰したりしないように大切に保管してください。

4．本保証書は、日本国内においてのみ有効です。また本保証書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

お問い合わせ先	
機種名	SmartShot SS7
保証期間	お買い上げ日より１年間
お買い上げ日	年　　月　　日
販売店印	
製品ＩＤ番号	

株式会社　Ｉ＆Ｌ
〒532-0011　大阪市淀川区西中島６丁目３番３２号
第２新大阪ビル７１０号
ホームページ：　http://iandl.jp
サポート TEL/FAX：　06-6829-6273/06-6829-6275
サポートメール：　inquiry@iandl.jp

I&L

Innovation & Legend

SmartShot